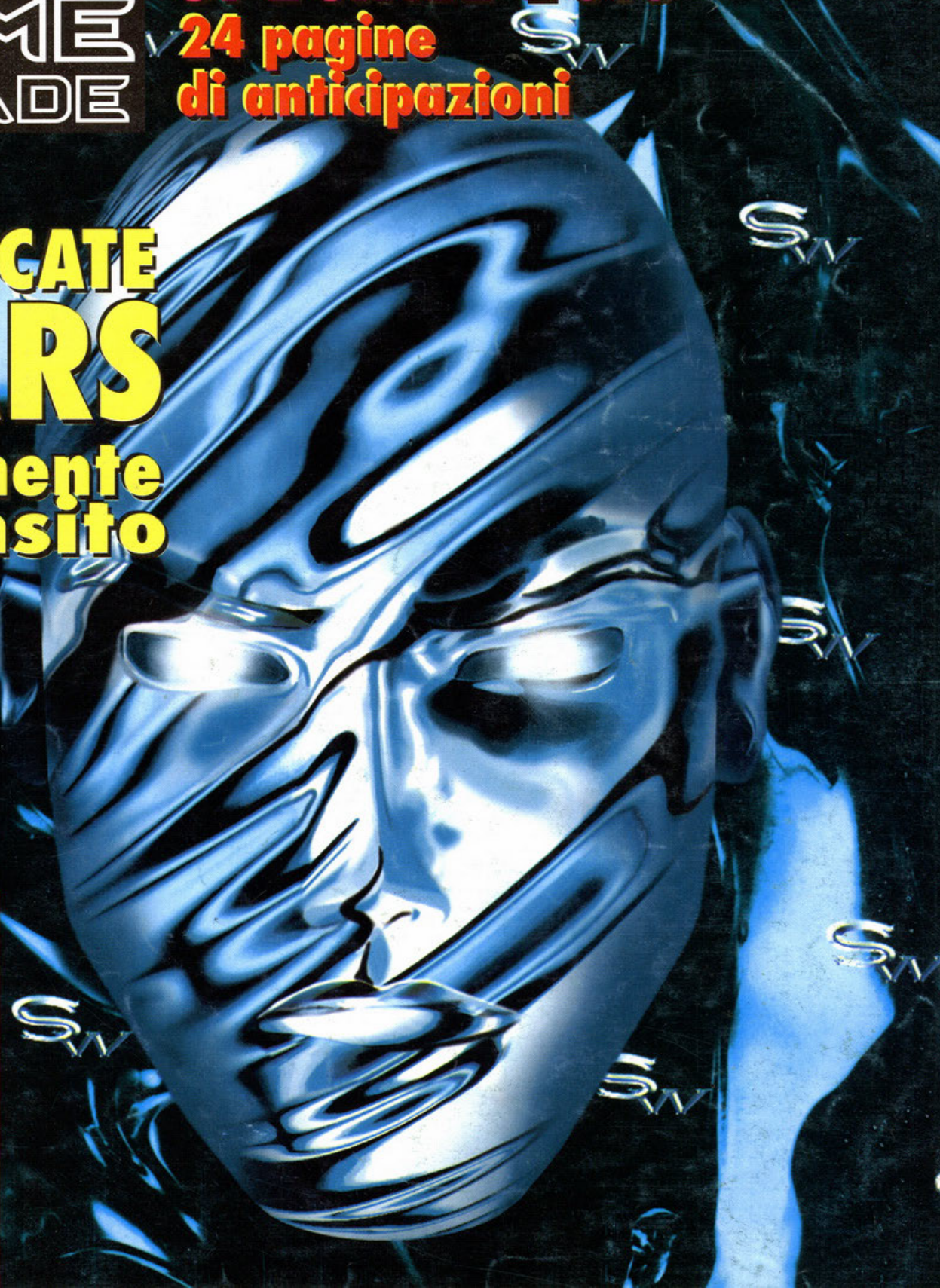
PC
GAME
PARADE
PCGAME PARADE N. 45 · OTTOBRE 1996 · L. 14.900
SCREAMER 2: Quattro ruote tricolori
BUBBLE BOBBLE:
È ritornato più cattivo e più spietato
QUAKE: Spulciato in tutti i suoi segreti
SPECIALE ECTS
24 pagine
di anticipazioni
SYNDICATE
WARS
Finalmente
recensito
IN PIU'
ZETA, PANDORA
DIRECTIVE,
BROKEN SWORD,
FABLE,
MISSION FORCE
CYBERSTORM e
molto altro
ancora...

VELOCITÀ MAGICA
3D, WINDOWS & VIDEO

MATROX MYSTIQUE®

La tecnologia avanzata Matrox trasforma il modo di lavorare, studiare e divertirsi con il PC.

Accanto a Matrox Millennium, il famoso acceleratore grafico professionale, ecco *Matrox Mystique*, l'esplosiva scheda per l'azienda, l'ufficio e la casa.

L'acceleratore grafico *Matrox Mystique*, di facilissima installazione, offre super efficienza ai programmi in Windows 95, sequenze video rapide e di ottima qualità alle applicazioni multimediali, velocità incredibile sia ai nuovi giochi in Direct3D che a quelli in DOS.

Matrox Mystique ha caratteristiche uniche: chip MGA 1064SG a 64 bit, bus PCI ottimizzato, veloce memoria SGRAM, RAMDAC a 170 MHz, colori reali a 1280 x 1024 fino a 90 Hz, risoluzione fino a 1600 x 1200 non interallacciata a 65 Hz, super VGA a 32 bit.

Grazie all'accelerazione 3D texture mapping a correzione prospettica, l'azione iper-realistica scorre a tutto schermo senza scatti a velocità imbattibile; la completa accelerazione video propone fluide sequenze AVI ed MPEG; un'accelerazione grafica senza confronti, potenziata da driver solidi e comode utilità, rende Windows brillante e semplice.

L 399.000
IVA compresa

Matrox Mystique arriva nelle versioni a 2MB (espandibile a 4) e 4MB , insieme ad una fantastica dotazione software per 3D Web browser, lettura MPEG oltre a 3 entusiasmanti videogiochi della nuova generazione.

Con *Matrox Mystique* il vostro sistema multimediale è a prova di futuro! Scoprite il nuovo eccitante mondo dei moduli video *Rainbow Runner* (fine 96): qualità Matrox per decodifica hardware MPEG, ingresso video da sorgenti esterne, uscita video TV compatibile, sintonizzazione TV sul PC, ed altro ancora!

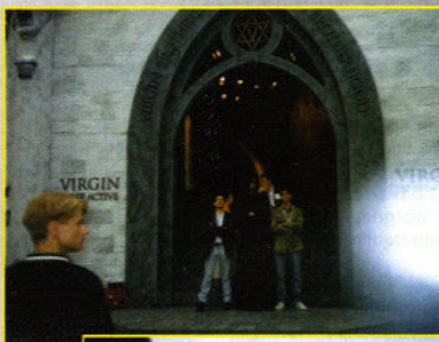
Velocità magica, prezzo magico. Matrox Mystique: Lire 399.000 (prezzo suggerito di vendita, *comprensivo di IVA*, per la versione a 2MB).

SMAU 96 PAD.11 - G03 VISITATECI!

Agenzia italiana di Matrox Graphics Inc.
3G electronics s.r.l.
Via C. Boncompagni, 3b - 20139 Milano
Tel. (02) 55212483 - Fax (02) 57301343
BBS: (02) 57301353
email: 3gelectronics@treg.it

matrox

✦ SOFTWARE E GIOCHI IN DOTAZIONE ✦

Oktober Fest!

Finita, anche questo mese ce l'abbiamo fatta a stare nei tempi grazie a un vero e proprio spiegamento di forze: lo speciale ECTS che trovate nelle prossime pagine è stato infatti realizzato in un solo giorno grazie all'aiuto di tutti i prodi redattori che questa testata quasi "cinquantenne" (nel senso che siamo vicini al numero 50!) ormai vanta. Mi sarebbe piaciuto farvi vedere come Zolthar e Diego si affiancavano scrivendo le preview, mentre Alberto dall'altra parte della redazione si prodigava a grabbare delle immagini e NKZ continuava a perdere gli articoli che scriveva a causa di un'improba "nuvola del redattore" di fantozziana memoria che sembra sovrastarlo ventiquattr'ore al giorno... Io intanto, sdraiato per terra, cercavo di compilare un timone (praticamente decidevo quali articoli inserire nella rivista e a che pagina) lottando con il tempo. Ero senza macchina fotografica, altrimenti vi avrei fatto vedere veramente cosa vuol dire uno "spaccato di vita redazionale". Non dispero comunque in quanto l'editoriale che state leggendo può solo voler dire che la rivista è giunta quasi alla fine: certo il Lele deve ancora impaginare lo speciale; altre recensioni devono essere completate, ma comunque devo dire che dovremmo essere ancora nei tempi prestabiliti... Vorrei, come di consueto, fare qualche puntualizzazione sullo scorso numero e su quello che avete attualmente in mano: l'editoriale del mese passato non si leggeva per colpa dell'arcano portasfiga redazionale e mentre io, Lele e Hype eravamo a farci gli affaracci nostri in quel di Londra qualcosa, come avete potuto constatare, è andato irrimediabilmente storto.

Come potrete constatare tra qualche pagina il numero delle recensioni è discretamente esiguo e oltretutto abbiamo un sacco di bollini di qualità. Cosa vuoldire quest'improvvisa larghezza di voti? E' presto detto: essendo lo speciale ECTS entrato di prepotenza all'interno di questo numero, sono stato irrimediabilmente costretto a tagliare lo speciale musica (nel prossimo numero; giuro!) assieme a quelle recensioni di prodotti, anche magari buoni, ma non attesissimi e non allo stato dell'arte (The Gene Machine e Fire Fight sono un esempio, ma potrei citarne altri che, seppur ottimi, non siamo riusciti a inserire, come ad esempio Baku Baku). Ma non ho finito: la seconda parte della soluzione di Normality verrà inserita nel prossimo CD e probabilmente le soluzioni da questo mese saranno sempre inserite su supporto ottico in forma ipertestuale. Questo perché ci siamo resi conto che, effettivamente, in questo modo le cose risultano molto più funzionali sia per voi che potrete consultarle e stamparle, sia per noi in quanto ci lasciano spazio sulla rivista per altre recensioni perché, non dimentichiamolo, la nostra finalità principale è proprio quella di valutare i videogiochi.
Il discorso dei bollini invece testimonia come il mercato si stia riempiendo di prodotti decisamente valevoli (non ultimo quel pezzo di storia di Bubble Bobble!), ciò comporta che se tutti i giochi sono belli, allora lo standard si è alzato. Giusto, no? E allora PC Game decide di diventare un filino più severa dal prossimo mese nel quale, se si verificherà la stessa situazione, attueremo una politica di abbassamento già anticipatavi nei precedenti editoriali. Tutto questo proprio perché non ci piace regalare i voti, né tantomeno stroncare dei prodotti che dopotutto non sono male. Essere cattivo devo ammettere che mi piace un sacco, però in queste cose è importante riuscire a non essere troppo di parte (io storicamente amavo la Origin, ma ultimamente sto cercando di, come dire, "purificare la mia anima") per non fare torti a nessuno: in primis, naturalmente, a voi!

Apro una piccola parentesi: in questo momento mi stanno passando davanti tanti momenti passati nella mia vita, alcuni belli, altri brutti, altri ancora nient'altro che piatti... Come dire, spesso ci si accorge di come il tempo stia cambiando e la gente cresca perdendo quell'ingenuità caratteristica che spesso distingue un'opportunista collega di lavoro, o compagno di scuola, da un amico. Peccato che di queste cose ce se ne accorga sempre troppo tardi.
Mi sto rendendo conto di come la nostra redazione stia anch'essa crescendo; lo so, lo so, sempre e solo retorica, ma non smetterò mai di dirlo: PC Game Parade "nuovo corso" vuole proporsi anche a coloro che storicamente non amano le riviste di videogiochi. Potremmo mettere donne nude in copertina, recensire prodotti farlocchi esaltandoli o creare finte esclusive che puzzano di marcio, ma non è quello che vogliamo fare, non c'interessa avere il titolo X a tutti i costi. La selezione naturale mensile ci porta i prodotti in redazione e se dobbiamo essere costretti a fare una recensione per la quale non riteniamo di avere sufficiente tempo allora amen (Gene Wars ne è un esempio)... Che il sistema faccia il suo corso, ognuno è libero di fare le proprie scelte: le nostre vogliono essere quelle di proporvi articoli "sicuri" e basati su elementi reali.

Prodotti di punta di questo mese non possono che essere Pandora Directive, Screamer 2, Zeta e Syndicate Wars; quest'ultimo acclamato come vero capolavoro e di programmazione e di giocabilità. Per ciò che riguarda invece lo speciale ECTS devo dire che effettivamente si vedono sempre meno giochi pacco... Tutto di guadagnato quindi...
Per il prossimo mese vi annuncio sin da ora una recensione esclusiva su Toonstruck, della Virgin, Gene Wars che ho qui in redazione, e un paio di altre novità. Ah, mi raccomando, non dimenticate di passare a SMAU a salutarci e a giocare un po'; se tutto va bene la redazione sarà disponibile nelle giornate di Sabato e Domenica per essere presa a pomodori in faccia da tutti voi; diteci cosa pensate e cosa volete perché, ricordatevelo bene, solo in questo modo possiamo darvi di più...

Stefano "BDM" Petrullo
E-mail pcgame@contatto.it

sommario

WORK IN PROGRESS

TEST

PC HOME

RUBRICHE

DIRETTORE RESPONSABILE: Michele Maggi
ASSISTENTI AL DIRETTORE RESPONSABILE: Stefano "BDM" Petrullo (pcgame@contatto.it), Karim De Martino (karim@bbs.infosquare.it)
HANNO COLLABORATO: Roberto Lo Russo, Alessandro Debolezza, Stefano Gradi, Riccardo Landi, Riccardo Merlini, Massimo Nichini, Matteo Pavesi, Andrea Simula, Diego Cossetta, Alberto Falchi, Davide Mascaretti, Tazio Basilio.
SEGRETARIA DI REDAZIONE: Maristella Boso
ART DIRECTOR: Emanuele Re
SERVIZI FOTOGRAFICI: Andrea Chelli
DIRETTORE COMMERCIALE: Giorgio Ruffoni
PUBBLICITA': Monica Bay, Marco Fregonara, Stefania Manca (Estero)

Tel: 02-38010030 - Fax: 02-38010028

AGENZIA PER IL PIEMONTE: Franco Aluffi (T. 011/307217)
DISTRIBUZIONE: MEPE Messaggerie Periodici
Viale Famagosta, 75 - 20142 Milano
STAMPA: Litografica - Cuggiono
UFFICI COMMERCIALI:
Editoriale Top Media S.r.l.
Viale Espinasse, 93 - 20156 Milano
Tel: 02/38010030
Fax: 02-38010028

PC Game Parade è una testata della GR Edzioni Srl, registrata presso il Tribunale di Milano
N° 509 del 14/9/92
Realizzazione: Editoriale Top Media

MECHWARRIOR® 2 MERCENARIES™

IL NUOVISSIMO SEGUITO DI MECHWARRIOR® 2

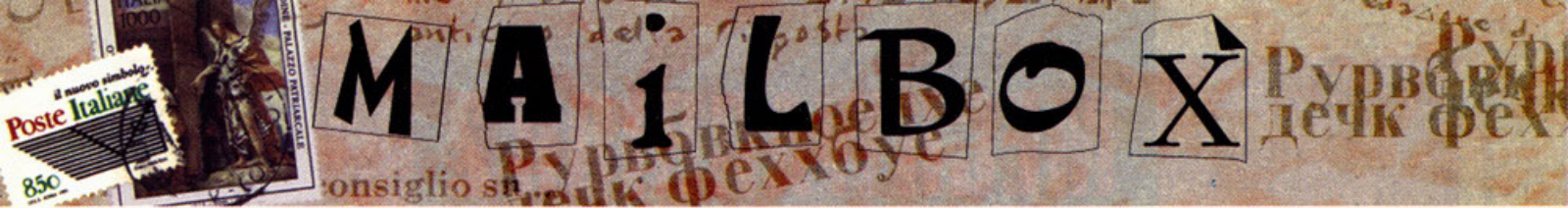
RAGGIUNGI LE FILA DEI SOLDATI DI VENTURA

E' L'ANNO 3039.
ONORE E GLORIA HANNO LASCIATO IL POSTO A UN MONDO DI GUERRIGLIA SENZA REGOLE.
IN QUALITA' DI MECHWARRIOR SIETE PILOTI INDURITI DALLA GUERRA CHE ESPLORANO I REGNI PIU' OSCURI E DISPERATI DELL'UNIVERSO, DOVE LA VITTORIA NON HA VALORE E SI COMBATTE SOLO PER IL POTERE, LA FAMA E IL DENARO.
QUESTO DESOLATO QUADRO HA RESO LUCROSA L'ATTIVITA' DEL MECHWARRIOR MERCENARIO CHE DISPONGA DI UN BATTLEMECH, UN BENE CHE DIVENTA OGNI GIORNO SEMPRE PIU' PREZIOSO.
PER SOPRAVVIVERE DEVI USARE ABILITA' E INTUITO, SIA CHE TU DECIDA DI FAR PARTE DI UN'UNITA' GIA' ESISTENTE OPPURE CHE DESIDERI CREARE UN TUO GRUPPO DI MERCENARI, PRONTI A VENDERE A CARO PREZZO I SERVIGI A CHI OFFRE DI PIU'...

- REALISMO A 360°.
- EFFETTI CAMPIONATI E UNA COLONNA SONORA D'ECCEZIONE.
- UN'ACCURATISSIMA RIPRODUZIONE DEL POPOLARE UNIVERSO DI 'BATTLETECH' DELLA FASA.
- NUOVI EFFETTI SPECIALI (FRA CUI: SCIE DI FUMO, ROVINE IN FIAMME O ESPLOSIONI) CHE GIA' POSSONO ESSERE CONSIDERATI 'LO STATO DELL'ARTE' NELL'AMBITO DELLE SIMULAZIONI DI QUESTO TIPO.
- MISSIONI DI COMBATTIMENTO (OLTRE 30), IN CONDIZIONI ATMOSFERICHE DIVERSE (PIOGGIA, NEVE, TEMPESTE DI SABBIA) E SU TERRENI MOLTO DETTAGLIATI.

smau 96
18 - 22 OTTOBRE
APPUNTAMENTO AL
PAD. 11
STAND DØ7

ACTIVISION.

MANUALE IN ITALIANO
PC CD-ROM

Salve a tutti,
il mese scorso vi avevo parlato di NKZ e della sua macchina, credendo che quello che gli era successo fosse il massimo della sfortuna, ma mi sono dovuto ricredere quando, due giorni dopo, l'ha distrutta completamente in un incidente. A questo punto penso proprio che parlare dei colleghi all'interno di questa rubrica non sia di buon auspicio, quindi parliamo di altro.
Durante l'estate sono arrivate parecchie lettere, quasi tutte indirizzate alla rubrica "Ministry of Game" e - sorpresa - molte di ragazze!!! E proprio a loro vorrei fare un appello (non fraintendete!) a scrivere anche qualche lettera a questa rubrica, giusto per avere delle opinioni differenti e sentire cosa ne pensa il "gentil sesso" dei videogiochi.
Vi ricordo inoltre che tra pochi giorni a Milano si svolgerà lo SMAU e anche noi di PC Game Parade saremo presenti con uno stand, vi aspettiamo dunque per fare quattro chiacchiere, giocare e divertirci insieme. Per me personalmente si tratta di un occasione molto importante perché fu proprio a una fiera come questa che conobbi l'allora direttore di PC Game Parade, Alberto Bianchi, che mi propose di iniziare a scrivere. Chi può dirlo, magari questa volta toccherà a voi!

Karim De Martino

Avanti tutta!

Occupatissima redazione di PC Game Parade,
chi vi scrive è un lettore che vi segue da un bel po' di tempo. Mi sono accorto, un bel giorno del mese di Giugno dopo essere stato in edicola, che PC Game non era più la stessa per contenuti e per una specie di turn over di redattori diversi da quelli che conoscevo in precedenza. Come se non bastasse ho acquistato la mia rivista preferita il mese dopo e ho scoperto che anche l'impostazione grafica stava cambiando: fatti i dovuti conti (anche con il portafoglio che ci ha guadagnato parecchio e per questo vi ringrazio) e superato un momentaneo shock iniziale, mi sono convinto che PC Game Parade è cambiata in meglio. Visto che sembrate ancora in fase di assestamento da parte mia vi lascio lavorare in pace continuando peraltro a leggere le vostre recensioni ora più che mai ricche di particolari.
Un saluto,

Enrico Lamberti

Ho deciso di pubblicare questa lettera in rappresentanza delle tante giunte in redazione durante l'estate. Non sta certo a noi giudicare se il nuovo PC Game Parade sia migliore del vecchio, certamente è diverso da come era prima. Non parlo solo dell'aspetto grafico, che certamente è il più evidente, ma anche dei contenuti: ogni mese cerchiamo di fare del nostro meglio e di proporvi qualcosa di diverso rispetto alle altre riviste. Un esempio sono le interviste a programmatori e PR delle software house, oppure la rubrica musicale che ha riscosso un discreto successo. Con questa lettera vorrei chiudere l'argomento "cambiamenti" e ringraziare tutti coloro che hanno scritto solo per dimostrarci il loro gradimento: grazie a tutti!

Critiche e puntualizzazioni...

Carissima redazione di PC Game Parade,
mi voglio scusare per il mio falso orgoglio e la mia sbruffonaggine utilizzata nello scrivervi la mia precedente E-Mail (alla quale abbiamo risposto in privato come di solito accade per i messaggi di posta elettronica. NdKDM) La mia "collera" nasce dal fatto che spesso nelle riviste (di qualsiasi genere) come in qualsiasi altra cosa noto che col passare del tempo il modo di scrivere cambia in un verso secondo me errato. Naturalmente ciò è qualcosa di assolutamente personale, di mio, ma spesso mi ha fatto cambiare abitudini. Io smisi di leggere una vostra concorrente proprio per questo motivo: qualcosa era cambiato e anche se non riuscivo a capire cosa mi dava fastidio. Quindi con il tuo arrivo (mi riferisco ovviamente a te, BDM) ho avuto paura che accadesse la stessa cosa, soprattutto per il grande fermento che spesso citate nel vostro editoriale e che mi aveva personalmente un po' confuso. Ma il fatto che mi abbiate risposto in così poco tempo dimostra che i vostri lettori vengono seguiti davvero bene e ciò che mi hai scritto mi ha tranquillizzato (perbacco: sembro il vecchietto pelato della pubblicità della FIAT). Dunque sì, continuerò a leggervi ma non per farvi contenti, sia ben chiaro, ma perché, ora che su di voi ne so di più e che io ho accantonato le paure, sono curioso di vedere la vostra recensione su F1GP2 annunciata a fine numero Luglio/Agosto.
Distinti saluti

Federico Fissore
<Fissos.Prods@cdc.it>

P.S.:Vorrei farvi due domande che non vogliono offendere nessuno:
1) Ma in redazione di nuovo sei arrivato solo tu o ce ne sono altri, perché non sono riuscito a capire.
2) Molti redattori di riviste per video giochi spesso parlano di nottate trascorse lottando contro Morfeo con il proprio word processor, ma la vita diurna di un redattore qual è?

Caro Federico, sono davvero molto contento di questa tua lettera e sono convinto che molti altri lettori si siano trovati nella tua situazione di disorientamento. La lettera è evidentemente diretta a Stefano, pertanto lascerò a lui lo spazio per rispondere alle tue domande. Per quanto riguarda i nuovi redattori penso proprio che prima o poi dovremo presentarli ufficialmente, ti posso dire, nel breve spazio che ho a disposizione, che alcuni hanno già esperienza nel settore e molti vengono da altre testate che probabilmente conosci: Mauro Ferri e Andrea Simula (tanto per fare un esempio). La vita diurna del redattore è piuttosto banale e si divide tra l'università, gli amici e un po' di lavoro. Ti lascio nelle abili mani del BDM...

Karim De Martino

Il discorso di cambiamento nel modo di scrivere è un argomento che, come non mai, tocca la nostra redazione non solo per ciò che riguarda la crescita professionale o meno di chi scrive, ma anche e soprattutto per il cambio di redazione, forse un po' brusco, che abbiamo attuato. Come dici tu i cambiamenti in questione possono essere attuati in meglio o in peggio ed è inevitabile che accontentare tutti è quantomeno problematico per non dire addirittura utopico. Ho deciso di pubblicare questa lettera non tanto perché arrivata direttamente a me, non tanto perché parlava di cambiamenti, ma perché li criticava chiedendo, in modo implicito, delle delucidazioni del tutto legittime. Con questo non voglio dire che le lettere di complimenti non siano ben accette (in quanto rappresentano l'incentivo a migliorarci e arrivare a quel famoso obbiettivo che mi sono preposto, ma che vi rivelerò a tempo debito!), solo che le critiche di una persona servono spesso a chiarire i dubbi di più individui. Tornando al cambiamento attuato, e ancora in corso, voglio rivelare chiaramente che cosa vuole essere questa rivista: il tono demenziale non prenderà mai la predominanza, ma neanche le recensioni mattone. La rivista deve essere leggibile, non deve essere un catalogo, non deve essere un contentino per le software house, non deve essere una versione cartacea di "Una pallottola spuntata". Ma deve essere professionale, fare critica quando è necessario, premiare chi se lo merita, risolvere i problemi dei lettori mantenendo comunque un tono discorsivo e amichevole. Noi che scriviamo, e in particolare i nuovi elementi della redazione, sono tutti videogiocatori comuni, alcuni hanno più esperienze di altri certo, ma questo non differenzia il lettore dal redattore eccezion fatta per il lavoro che quest'ultimo svolge. Vorrei anche chiarire un'altra cosa: normalmente si pensa che chi debba lavorare per una rivista di videogiochi debba solamente saper scrivere e avere un PC. Qui a PC Game Parade le cose sono un filino diverse; non c'interessa avere un Dante Alighieri moderno (sebbene comunque sia ben accetto), ma c'interessa principalmente che chi scrive abbia un background storico tale da valutare i giochi per quello che sono. Fine parentesi. Il fermento di cui parli è effettivamente tale e manifestare nell'editoriale che cosa passiamo noi ogni mese mi sembra un modo per rendervi partecipi del nostro lavoro; poi se qualcuno non lo vuole leggere nessun problema. Per ciò che riguarda invece la recensione di F1GP2, beh, dovresti averla letta sullo scorso numero per cui... attendiamo un tuo parere!

BDM

Potete mandare le vostre lettere per la redazione a questo indirizzo:
PC Game Parade Mailbox
Editoriale Top Media
Viale Espinasse 93
20156 Milano
...oppure via fax:
02-38010028
...o se preferite via Internet:
pcgame@contatto.it
(il sito che pratica il mailing sicuro!)

Viva Duke Nukem 3D

Complimenti per la vostra rivista: secondo il mio "modesto" parere si colloca al primo posto tra le pubblicazioni del genere presenti fino ad ora in Italia. Vi ho scritto perché sarei felicissimo se pubblicaste nella vostra rivista questa piccola "dritta" per Duke Nukem 3D: premendo il tasto per aprire le porte vicino ai water o le tazze a muro si possono recuperare 10 punti energia mentre distruggendo gli stessi e bevendo l'acqua che ne sgorga fuori si possono recuperare punti energia fino ad arrivare a 100%. Sempre a proposito di Duke 3D, mi sapreste spiegare a cosa serve il numero telefonico (867-5309) scritto nel bagno del cinema del primo livello (sopra a destra della prima tazza a muro).

Per concludere sapreste darmi informazioni sui seguenti giochi:
1) Eradicator, 2) Rebel Runner, 3) Skynet, 4) il seguito di Wolfstein 3D
Saluti,

Marco Cecconi

Grazie per i complimenti e per il trucchetto di Duke Nukem (che comunque avevamo già scoperto, ma che forse i lettori non sapevano). A quanto pare il gioco della 3D Realms ti è veramente piaciuto e sarai felice di sapere che il CD allegato a questo numero contiene ben 170 livelli inediti così ti divertirai ancora un po'.
In redazione nessuno sa a cosa si riferisca il numero nel bagno, ma ti propongo alcune possibilità:
- è il numero della fidanzata di uno dei programmatori,
- è il numero del locale in cui i ragazzi della 3D Realms vanno a ubriacarsi,
- è il numero di una cheat line americana vietata ai minori
Il consiglio che ti posso dare è di provare a farlo (il prefisso per l'America è 001) e vedere se qualcuno risponde.
Infine ecco le informazioni sui giochi che hai richiesto:
1) Mai sentito.
2) La cosa più interessante di Rebel Runner è la scatola, il contenuto è trascurabile.
3) Terminator Skynet sarà il seguito di Future Shock, un gioco in stile Doom. La differenza con l'originale sarà nel motore grafico, ne abbiamo comunque parlato nel numero di Settembre.
4) Sono certo che i programmatori della iD sono già al lavoro, certo prima devono finire il seguito di Pac Man e poi si dedicheranno interamente a questo progetto.

Ladri di shareware

Gentile redazione,
sono di nuovo io, Golkar Alessandro, e mi complimento un'altra volta per la rivista e soprattutto per aver abbassato il prezzo! La mia ultima lettera risale al numero di Marzo '95 e devo dire che da allora le cose sono cambiate parecchio infatti ora la rivista arriva puntualmente in edicola. Vorrei sapere se esiste un sito web con qualche gioco shareware, perché me li hanno rubati tutti insieme al mitico ST: The Next Generation, di cui mi è rimasta solo la scatola (fortunatamente l'avevo già finito!).
Vi ringrazio in anticipo e sarei veramente onorato se inseriste nel vostro CD le mie realizzazioni grafiche fatte con Power Point ispirate a Duke Nukem e Shadow Warrior.
Saluti & Saluti,

Golkar Alessandro

Ciao Alessandro,
ti posso consigliare un paio di siti dove dovresti trovare ciò che cerchi o almeno dei link. I primi sono Happy Puppy (www.happypuppy.com) e Games Domain (www.gamesdomain.co.uk), entrambi hanno sessioni dedicate allo shareware, ai patch e ai demo di giochi commerciali. Poi ci sono Jumbo (www.jumbo.com) e Windows95.com (www.windows95.com), dedicati allo shareware in generale e con una sezione sui giochi. Purtroppo non sono riuscito ad aprire le immagini che hai mandato perché il dischetto era difettoso, la prossima volta ti consiglio di mandare due dischetti per evitare problemi di questo tipo, oltre che per rifornire il nostro archivio di dischi vuoti! Sarei comunque felice di pubblicare i tuoi lavori, così come quelli degli altri lettori e se ne avete la possibilità potete anche mandarmi i file via e-mail al mio indirizzo personale (karim@bbs.infosquare.it).

Shut Down, please

Concludo citando un paio di amici che mi hanno scritto via Internet: Fender ST, appassionato di chitarre a cui è piaciuto molto il nostro corso di musica, e Homo, che mi ha inviato un simpatico Totem della Felicità da rispedire ad altre 10 persone tipo catena di Sant'Antonio (accidenti a te!). Anche per questo mese è tutto, ci risentiamo tra 30 giorni esatti su questi schermi, fateci sentire la vostra voce (magari mandandoci un audiocassetta...); cosa pensate ad esempio, dell'imminente entrata di Microsoft nel mondo dei videogiochi? Non è che tra qualche mese esisteranno solo poche software house che faranno anch'esse capo a Mister Gates?

Byez.

Dopo la pausa settembrina torna questa mia insostituibile rubrica. (Di ritorno dalla vacanze mi sento molto modesto, lo ammetto). Questo sarà il mese dello SMAU, a lungo atteso e seguito con grande attenzione, soprattutto da chi è in procinto di upgrade o acquistare un PC. Quindi sarete pieni di dubbi e avrete bisogno una spalla paterna su cui piangere. E allora cosa aspettate a sommergermi di lettere, fax, e messaggi elettronici? Per questo mese si parla dei giochi in rapporto con Windows 95.

a cura di Matteo Pavesi

E se non ho Windows 95?

Cara Redazione di Pc Game Parade, come va la vita? Spero bene. Complimenti per la rivista e per il Cd-Rom. Vi scrivo questa lettera per chiedervi un chiarimento riguardo lo shareware di "Duke Nukem 3D". Passo subito al quesito. Riesco ad installarlo e giocare a Duke 3D (la shareware) anche non avendo Windows 95? Come fare?
Tante grazie, spero di non rimanere deluso. Come sono andate le vacanze?
(P.S. Se Game Parade non ci fosse bisognerebbe inventarlo!!!)

Marco Superti, Cremona

Caro Marco, qua in redazione va tutto bene, ogni tanto riusciamo anche a dormire. Pur non avendo Windows 95 potrai tranquillamente giocare sia alla versione completa che a quella shareware di Duke Nukem 3D. Anzi paradossalmente ti puoi risparmiare non pochi problemi. A questo riguardo mi sembra doveroso fare un po' di chiarezza anche a beneficio degli altri nostri lettori.
I giochi o programmi che necessitano Windows 95 per girare sono quelli scritti appositamente per questo sistema operativo e che utilizzano le librerie, le API (set di istruzioni) etc etc del sistema operativo Microsoft. La maggior parte dei giochi sono però ancora scritti per Dos. Sulle confezioni spesso si legge "Compatibile Windows 95" : significa che quel gioco supporta la funzione di Autoplay (appena inserite il CD, apparirà automaticamente una finestra di dialogo di quel gioco) e/o è compatibile con le specifiche di installazione/disinstallazione automatica, ma soprattutto garantisce che il prodotto è in grado di funzionare come uno dei processi di Windows 95.
Un esempio è il recente "The Pandora Directive" che supporta le funzioni di autoplay, di installazione guidata e gira in una sessione Dos sotto Windows 95. Moltissimi giochi presentano una doppia installazione: ottimizzata per il Dos o per Windows 95. Ma il fatto che questi giochi possano funzionare anche sotto Windows 95 non significa che questo sistema operativo sia necessario o che sia la soluzione migliore. Anzi, moltissimi giochi funzionano meglio sotto Dos che sotto Windows, altri richiedono addirittura la sessione Dos primaria, cioè devono proprio escludere il sistema operativo per funzionare correttamente. In realtà la compatibilità con Windows 95 viene pubblicizzata sia per motivi tecnici (maggior facilità di installazione) che per motivi commerciali (per "tranquillizzare" gli utenti, per rendere il prodotto "innovativo").
Duke Nukem 3D è il classico esempio di gioco che necessita della modalità Dos primaria per sfruttare al massimo le potenzialità del computer, quindi chi come te, Marco, non possiede Windows 95 non dovrà preoccuparsi di dover uscire da Windows 95 ogni volta che intende giocare, ma dovrà focalizzare la sua attenzione sul config.sys e sull'autoexec.bat in modo da ben configurarli per far girare al meglio questo splendido gioco.

un po' di confusione...

Mitica Redazione di "Pc Game Parade", mi sono ormai abituato a non poter utilizzare alcuni giochi, talvolta anche semplici demo, essendo consapevole che il mio PC non è certo (come dice qualcuno di voi) un "ninja", mi sconforto però più che mai ora quando mi accorgo che quasi tutti i giochi e i programmi più "rasta" girano solo sotto Windows 95. Non che il nuovo sistema operativo mi disgusti, ma ciò che mi preoccupa è vedere, eseguendo un "DIR" da Dos, un ordine sparso di files e directories "buttate lì". Dove è finito l'ordine che il "vecchio" defrag di Dos dava alle directories e ai files ? La mancanza di un ordine comporta qualche problema dal punto di vista della gestione, della velocità e della ricerca dei dati ? Non c'è un modo per ordinare la disposizione dei suddetti files e directories ? Questo è un problema che riguarda solo me che uso l'upgrade di W95 o anche chi ha la completa installazione ?
Dopo avervi rotto le p... con i miei quesiti vi saluto e vi raccomando di continuare così!!!

Nicolò (Mes3) [Mestre NdTeo]

Carissimo Nicolò, per essere sincero non ho ben compreso quale sia il tuo quesito, in ogni modo proverò a risponderti. Il fatto che tu non posso utilizzare alcuni giochi o alcune demo per le scarse risorse del computer è un problema, ti assicuro, non solo tuo, ma di molti. Il software necessita sempre maggior potenza e le demo, spesso, proprio perché sono porzioni di giochi nuovi, risultano le più "pesanti".
Non sono d'accordo con la tua seconda considerazione: ora come ora i giochi che funzionano esclusivamente sotto Windows 95 sono la minoranza. Non capisco poi quali sono le tue critiche alla gestione dei file e delle directories. Il vecchio "defrag" del Dos, come dici tu, non dà alcun ordine alla directory o ai files, o per meglio dire, non dà alcun risultato che sia visibile tramite il comando "DIR". Il "defrag" è stato sostituito dalla funzione "Utilità di deframmentazione del disco" che esegue la stessa identica operazione: queste utility servono a deframmentare il disco fisso, ponendo su cluster consecutivi file che magari era spezzettati in più parti nel disco fisso. Questa operazione, se eseguita con frequenza, migliora leggermente le prestazioni del disco fisso e previene errori di allocazioni o "incroci" tra files. Ad esempio se viene richiesta la lettura di un file molto frammentato, la testina del disco fisso devo continuare a "saltellare" da una parte all'altra del disco magnetico per leggere tutti i blocchi di cui è composto il file. Grazie al defrag i blocchi vengono letti e riscritti sequenzialmente uno dopo l'altro, in modo che la testina debba compiere un "lavoro" minore. La "ricerca dei dati" risulta più veloce, ma queste operazioni non modificano minimamente quello che leggi dopo aver digitato il comando "DIR" ; questo comando infatti legge la FAT (Tabella di Allocazione dei File) e mostra a video la struttura logica del disco non quella fisica.
La FAT di Windows è praticamente la stessa di quella utilizzata dal Dos, proprio per un problema di compatibilità. L'unica sostanziale differenza è rappresentata dalla possibilità di utilizzare i "nomi lunghi" e quindi di utilizzare 256 caratteri per i nomi dei file.
Forse proprio quest'ultima caratteristica può aver creato qualche confusione negli utenti: quando Windows 95 crea un "nome lungo" al prompt del Dos compare un nome di 8 caratteri comprendente una tilde (~). Infine, la versione Aggiornamento di Windows 95 presenta le stesse funzioni e le stesse caratteristiche, tranne che per le procedure di installazione e disinstallazione, di quella completa.

Scrivete a:
"PC GAME PARADE - POSTA TECNICA"
c/o Editoriale Top Media, Viale Espinasse 93, 20156 Milano
All'attenzione di Matteo Pavesi.
Utilizzate la nostra casella postale:
pc-gameparade@bbs.infosquare.it

introduzione

24 - 14 - 3

Cosa significano questi numeri? Ventiquattro è il numero di questo CD, ovvero due anni, e devo dire che sono davvero tanti. Quattordici è il numero di demo, un record di quantità, ma anche di qualità con titoli come Syndicate Wars, Z, Star Fighter 3000, Hind e Gene Wars. Tre invece è il numero di lettori che apprezzano il mio fine umorismo! Scherzi a parte, a mio avviso questo è il miglior CD di PC Game Parade e siccome questa affermazione mi viene spontanea tutti i mesi le possibilità sono due: a) il CD è migliore di mese in mese oppure b) sono un tantino troppo sicuro di me stesso. A sostegno dell'ipotesi "a" sono lieto di informare tutti i navigatori d'Italia che sul CD di questo mese trovano Internet Explorer 3.0 in italiano, l'ultima parola di Microsoft per quanto riguarda i Web Browser. Poi ci sono i livelli aggiuntivi per Duke Nukem 3D e tutte le utility per Grand Prix 2 (date un occhiata ai box!), i temi del desktop, le icone e tutti quei simpatici programmi che si trovano su Internet alle quattro del mattino. In ultimo vi segnalo le foto della redazione che abbiamo realizzato per la recensione di Syndicate Wars (le trovate nella directory 'stuff\foto'), così finalmente potrete vedere che faccie hanno NKZ, BDM e ACE Gentile. Insomma, mi sembra di essere stato fin troppo chiaro, ora andate a giocarvi questa terna al lotto e se vincete qualcosa ricordatevi del buon...

Karim De Martino

istruzioni

Windows 95

Se siete degli utenti di Windows 95 l'utilizzo del CD-ROM di PC Game Parade è molto semplice: inseritelo nel lettore e dopo qualche secondo il programma partirà in automatico. Se questo non dovesse accadere allora cliccate sull'icona PCGAME.EXE nella directory principale del CD. A questo punto siete nell'interfaccia grafica che vi consente di lanciare alcuni demo e installare in hard disk quelli che lo consentono. Se doveste avere dei problemi fate riferimento al box in queste stesse pagine oppure provate l'interfaccia per DOS seguendo le istruzioni di seguito.

DOS

Per chi non possiede Windows 95 o riscontri dei problemi di memoria abbiamo inserito anche una semplice interfaccia DOS che si attiva con il comando DOSGAME seguito da un numero identificativo del gioco. Non tutti i giochi girano anche in DOS, e quelli che necessitano Windows 95 non sono contemplati in questa interfaccia. Per saperne di più leggete comunque le istruzioni dei singoli giochi.

demo

Albion

Avete presente quelle persone che nascono con i capelli bianchi? Quelli sono gli albini e sono lieto di informarvi che non c'entrano niente con questa avventura della Blue Byte.
WIN95: Il gioco viene lanciato direttamente dall'interfaccia senza installazione.
DOS: Per giocare da CD digitate il comando DOSGAME 1.

Close Combat

Un gioco per Windows 95 realizzato da Microsoft, che dire di più?
WIN95: Il gioco si installa senza problemi dall'interfaccia grafica, creando un collegamento sul desktop.
DOS: Avete letto sopra?

Hellbender

Vi ricordate Fury 3, quel simpatico simulatore di volo per Windows? Hellbender è il suo seguito!
WIN95: Il gioco si installa direttamente dall'interfaccia.
DOS: Nope!

American Civil War

Un gioco di strategia militare ambientato negli anni della Guerra Civile Americana, per gli appassionati di simulazioni.
WIN95: Cliccando sul pulsante nell'interfaccia grafica il gioco parte direttamente. E' un po' lento, ma non vi allarmate.
DOS: Forse è arrivato il momento di passare a Windows 95!

Star Fighter 3000

Si tratta di uno spara-spara recensito qualche numero addietro di PC Game Parade.
WIN95: Il gioco è originario per DOS e può comunque essere installato tramite l'interfaccia

grafica. Per giocare entrate nella directory 'sf3000' dell'hard disk e digitate STAR03.
DOS: Per installare SF3000 digitate il comando DOSGAME 2 dalla root del CD. Per giocare seguite le istruzioni a video.

Mission Force: CyberStorm

Avete presente quelle simulazioni ad esagoni? Provate a sostituire i soldatini con dei mech cattivissimi e avrete CyberStorm!
WIN95: Il gioco è originario per questo sistema operativo e gira direttamente da CD.
DOS: Sorry ...

Z

ABCDEFGHILMNOPQRSTUV... Zeta: l'ultimo capolavoro dei Bitmap Brothers. La recensione è su questo stesso numero.
WIN95: Il gioco si installa dall'interfaccia grafica e gira senza problemi.
DOS: Fate partire direttamente il demo da CD con il comando DOSGAME 7.

Lemmings Paintball

Arghhh... sono tornati... e questa volta in uno spara-spara stile Cannon Fodder.
WIN95: Installate il gioco dall'interfaccia del CD.
DOS: ci sono tanti altri bei giochi su questo CD!

Gene Wars

Spettacolo! Un altro capolavoro della Bullfrog, da provare assolutamente.
WIN95: Il gioco si installa da Windows, ma è consigliato giocarlo in DOS.
DOS: Installate il gioco con il comando DOSGAME 5 e poi giocatelo da hard disk (directory c:\gene)

Syndicate Wars

Avete presente la copertina di questo mese e la recensione di cinque pagine? Giudicate voi stessi se sono meritate.
WIN95: Installazione in Windows 95, ma per il gioco vi consiglio di uscire al DOS.
DOS: Si installa e gioca senza problemi con il comando DOSGAME 6

Bedlam
Controllate un bel robot alto tre piani armato di tutto punto in un paesaggio dove l'unica cosa che non esplode sono le pozze d'acqua.
WIN95: Si installa dall'interfaccia grafica, ma non c'è verso di giocarci se non in DOS.
DOS: Il comando per installarlo è DOSGAME 3, per giocare seguite le istruzioni.

Hind
Indovinello: ha due pale e non è uno sbattitore elettrico, cos'è? Un elicottero!
WIN95: Il programma installa il gioco in c:\hinddemo.
DOS: Con il comando DOSGAME 4 si installa il gioco in hard disk nella directory c:\hinddemo

Fire Fight
La rivincita degli arcade, targata Electronic Arts.
WIN95: Si installa dall'interfaccia grafica, ma può dare qualche problema con i driver DirectX.
DOS: Sarà per la prossima volta.

Rama
Ramaia... Ramaia... Non è un omaggio a Elio e Le Storie Tese, ma l'ultimo giocone della Sierra. Un demo poco giocabile e molto rolling.
WIN95: Si intalla senza problemi dall'interfaccia grafica.
DOS: Provate con il Pippero.

shareware

Display Doctor
Si tratta del famoso Univesa, il driver universale per schede video, ora in versione Windows 95. Risolve non pochi problemi e velocizza alcuni giochi che sfruttano la modalità VESA 2.0.

CD / Spectrum Pro
Un eccellente utility per visualizzare lo spettro dei CD audio durante la loro riproduzione.

Fractal Fun
Si tratta di un programma per generare immagini frattali. Per installarlo biosgna scompattare il file .zip che si trova nella directory 'share\fracfun' e poi eseguire il SETUP.

Paint Shop Pro 4.1
L'ultima versione del noto programma per foto ritocco, incorpora le funzioni di browser e batch conversion. Compatibile con oltre 30 formati grafici.

powered by

WinZip 6.1
Come ogni mese nella directory 'share/winzip' trovate l'ultima versione di WinZip per Windows 95 e Windows 3.1. Questo programma serve per scompattare i temi del desktop e tutti i file con estensione .ZIP presenti nel CD ed é universalmente riconosciuto come il miglior programma di compressione.

Visuactive
Un simpatico programma che consente di "disegnare" con il mouse i comandi dei menu. Confusi? provate a installarlo allora.

Winzip 6.1
E' sepre lui: il miglior programma di compressione/decompressione per Windows 95 e Windows 3.1.

Mod for win
La rubrica sulle pagine di PC Game Parade è saltata per motivi di spazio, ma sul CD trovate comunque i nuovi strumenti, tanti moduli e il programma per ascoltarli. E per la prima volta nella directory 'mods\lettori' trovate dei brani inviati dai voi che ci seguite ogni mese. Il programma si trova nella directory 'mods\mod4win' e si installa con il comando INSTALLA.EXE.

temi del desktop

I temi del desktop sono combinazioni di suoni e icone che consentono di personalizzare l'interfaccia grafica di Windows 95. Per poter gestire i temi è necessario aver installato il programma Microsoft Plus!
Qusto mese trovate Beavis & Butthead, Dragon Ball Z, Indipendence Day, Macintosh, Bob Marley, Robotech, Salilor Moon, Scooby Doo, I Simpsons, Van Halen e Sydney 2000.
I temi li trovate nella directory 'temi' del CD, per poterli utilizzare è necessario decomprimerli con il programma Winzip, che trovate tra lo shareware di questo mese, e copiarli nella directory 'themes' del vostro hard disk (il percorso standard è 'c:\programmi\plus!\themes', ma varia a seconda dell'installazione di Plus! che avete fatto). In ogni caso nella directory del CD sono presenti i file di testo con le istruzioni relative a ogni tema.

patch

Per motivi di spazio le istruzioni dei patch sono in un file di testo all'interno della directory 'patch' sul CD-ROM.
I patch di questo mese sono The 11th hour, Hexen, American Civil War, Klik & Play, Monopoly, Jagged Alliance, Virtual Snooker, Strife e Battleground: Waterloo.

soluzioni

Nel CD trovate la soluzione di The Ripper, pubblicata sul numero di Luglio\Agosto in modo incompleto per un errore di stampa e le due soluzioni di Guilty (una per il personaggio maschile e una per quello femminile). Come sempre le soluzioni sono in formato TXT, RTF e HTM. L'ultimo può essere visualizzato con un navigatore WWW (è l'occasione per provare l'Internet Explorer 3.0 che trovate in questo stesso CD) e consente di saltare direttamente dal testo alle immagini.

e inoltre...

Pietà non ne posso più, è mezzanotte meno un quarto e domani devo essere in università alle 8. Anche BDM, che notoriamente è un nottambulo, mi ha lasciato, e inoltre non ho neanche un apribottiglie per quelle dannate birre del discount (una cassa da 12 a 6.000 lire!). Probabilmente non vi interessa la mia sofferenza e allora sappiate che nella directory 'stuff\icone' ci sono tante belle icone per il vostro desktop: Football Americano, Cinema, Internet, I Puffi, Tekken 2 e altro. Nella directory 'stuff\tomb' (ora che ci penso non è un nome molto promettente, ma è tardi per cambiare) trovate un rolling demo di Tomb Raider che si lancia con il comado GAME.BAT. La directory 'stuff\matrox' contiene i nuovi driver per le schede grafiche Millenium e Mystique, che ne migliorano le prestazioni in Windows 95. Di Grand prix 2 e Duke Nukem 3D ne parlo già abbondantemente nei box e allora concludiamo in bellezza - si fa per dire - con le foto della redazione che gioca a Syndicate Wars dal vivo, il tutto nella directory 'stuff\foto'. Vi saluto e stacco la spina... zzz

legenda

Anteprime: Permette di passare alla schermata delle anteprime contenente i filmati dei giochi di prossima uscita.

Speciale: Ogni mese uno speciale su un gioco o una software house, realizzato con schermate inedite e artworks.

Demo: Il piatto forte del CD sono le versioni dimostrative dei giochi commerciali, per DOS e Windows 95.

Shareware: Utility e programmi per Windows in versione dimostrativa, direttamente da Internet.

Audio Off: Toglie il sonoro.

Audio On: Abilita il sonoro.

Aiuto: Visualizza la schermata d'aiuto.

Uscita: poco originale, ma indispensabile. Serve per uscire dal programma.

Anteprime

Questo mese si aggiunge all'interfaccia la schermata delle anteprime che contiene i trailer dei giochi di prossima uscita. Per far partire i video bisogna cliccare sul nome del gioco e quindi sull'icona di play (la freccia rivolta verso destra). La qualità di riproduzione è strettamente legata alla velocità del vostro lettore di CD, quindi non vi aspettate miracoli da un lettore 2X. In ogni caso i file originali in formato AVI si trovano nella directory 'video' del CD-ROM ed è possibile copiarli in hard disk per aumentare notevolmente le prestazioni.

Aiuto, panico, l'interfaccia non funziona...

L'interfaccia di PC Game Parade è molto bella, anzi ammettetelo: è LA più bella! Purtroppo però solo ZXESXXJEAS di Alfa Centauri è capace di fare un CD-ROM che funzioni sul 100% dei computer della galassia, e visto che alla nostra casa editrice risultava troppo dispendioso assumere questo portento della natura si sono dovuti accontentare di me. Ora, i problemi che potete incontrare con il nostro CD sono essenzialmente riconducibili a tre: a) non funziona l'interfaccia, b) non funzionano i demo, c) il CD ha dei buchi o dei graffi e il vostro lettore lo rifugge. Ecco come risolverli.

Problemi con l'Interfaccia

La questione è riconducibile ad un problema di palette, provate a cambiare la risoluzione dello schermo e il numero dei colori (sempre riavviando il computer) e dovreste risolvere tutto. Se proprio non riuscite vi toccherà lanciare i demo con l'interfaccia per DOS o direttamente dalle loro directory. La cosa è comunque molto semplice perché sono un tipo molto ordinato e i demo li ho messi tutti nella directory 'giochi'. In genere i comandi per installare i giochi si chiamano SETUP o INSTALL, raramente PIPPO o ANTONIO. Non c'è una regola fissa, ma di solito gli eseguibile sono pochi e uno di quelli serve per fare partire il gioco.

Problemi con i Demo

Se non riuscite a far partire un demo il problema è al 99% delle volte causato da un'insufficienza di memoria. In ogni caso cercate il file di istruzioni del demo e vedete se vi dice qualcosa a riguardo. Provate poi a copiare i demo in hard disk e levare i driver del CD-ROM e lo Smartdrive dai file di configurazione per liberare memoria base. I giochi che danno problemi di questo tipo sono comunque sempre meno perciò non preoccupatevi e se proprio siete disperati chiamate in redazione giovedì pomeriggio dalle 14 alle 18 chiedendo di Karim De Martino (che poi sarei io!).

Supporto difettoso

Ultima questione: il CD è danneggiato! Purtroppo non possiamo fare i miracoli, perciò se il CD-ROM è bacato, e in questo caso ve ne accorgete subito perché la superficie è rovinata, dovete rimandarlo all'indirizzo qui sotto e in tempi ragionevoli ne riceverete uno nuovo perfettamente funzionante.

Editoriale Top Media- Servizio Sostrituzioni
Viale Espinasse 93 - 20156 Milano

Microsoft Internet Explorer 3.0

Sciambola! Questo mese, grazie ad un'accordo del nostro Mega Direttore Planetario con la software house di Zio Bill, siamo lieti di offrirvi la versione completa e in italiano di Internet Explorer 3.0. Come molti di voi sapranno si tratta di un navigatore Internet al pari di Netscape, suo diretto concorrente; il browser Microsoft però vanta una miriade di funzioni aggiuntive che permettono di trasformare la rete in una radio, una televisione o addirittura un telefono. Questa versione inoltre è quella completa di tutti gli accessori: Mail, News, NetMeeting e ActiveMovie, che possono essere installati dallo stesso programma di setup. Se volete maggiori chiarimenti sulle specifiche di IE 3.0 potete consultare il file di testo in formato Word 6.0 che si trova nella directory 'share\ie30ita'.

Installazione: Per installare IE 3.0 basta cliccare sull'apposito pulsante nella schermata dello shareware. Se non siete degli amanti delle interfaccie o avete problemi, allora vi conviene provare a lanciare direttamente il programma di installazione ITMSIE30.EXE che si trova nella directory 'share\ie30ita'.

Al momento dell'installazione vi verrà chiesto quali altri componenti installare: Mail & News servono rispettivamente per accedere ai servizi di posta elettronica e ai News Group, NetMeeting è un software di teleconferenza e ActiveMovie è l'ultima trovata per visualizzare filmati su Internet. Buona navigazione.

Duke Nukem 3D: 150 nuovi livelli!

Avete letto bene: il simpatico disco argenteo che già rotea nel vostro lettore di CD contiene una quantità industriale di mappe aggiuntive per Duke Nukem 3D. Il tutto si trova nella directory 'stuff\dn3d'. Ogni file con estensione MAP (ad esempio casamia.map) rappresenta un nuovo livello, mentre i file con estensione TXT contengono la descrizione e le note dell'autore. Per utilizzare i levelli dovete copiare i file che vi interessano nella directory dell'hard disk dove avete installato il gioco originale, a questo punto eseguite il comando SETUP e selezionare l'opzione per i livelli aggiuntivi. Alcuni sono appositamenti studiati per i deathmatch, senza mostri e con tante armi sparse qua e là. In ogni caso per utilizzare le nuove mappe avete bisogno della versione commerciale del gioco e non della shareware (quella per intenderci che avete trovato su uno degli scorsi CD di PC Game Parade).

Tools e Utility per Grand Prix 2

La settimana scorsa ho avuto modo di provare delle vere monoposto sul ex-cicuito di Formula 1 di Brands Hatch, in Inghilterra, e da quel momento ho capito che nella vita ho sbagliato tutto: avrei dovuto fare il pilota! Per consolarmi e rendere felici tutti voi ho messo nel CD tutto quello che si poteva trovare su Internet per il capolavoro della Microprose. I file si trovano nella directory 'stuff\gp2', ma andiamo con ordine...

GP2 Setup Displayer
directoy 'allsetup'
Si tratta di un programma per Windows 95 che consente di visualizzare i setup di Grand Prix 2. La directory contiene inoltre i setup già pronti per tutti i circuiti.

Giri veloci
directory 'fastest'
Questa directory contiene tutti i giri veloci per ogni tracciato. Dal gioco è possibile caricarli direttamente, vederli e poi cercare di fare meglio!

GP Damage Editor
directory 'gp2damed'
Un editor per modificare la resistenza delle automobili agli urti e creare spettacolari incidenti. Tutte le istruzioni sono contenute nel file di testo GPDAMED.TXT.

GP2 JAM to BMP
directory 'gp2jam'
Il pezzo forte! La grafica delle auto in GP2 è racchiusa nei file JAM, con questo programma si possono convertire i file JAM in BMP, modificarli e poi riconvertirli. In pratica potete personalizzarvi la macchina, disegnandoci l'aquila sul cofano e le fiamme sulle fiancate. Le istruzioni sono nel file GP2JAM.TXT, mentre nella direcotry 'carset96' trovate le auto del mondiale 96 già pronte.

Piloti 96
directory 'names96'
Tutti i nomi dei piloti di questo mondiale in unico file, pronti per essere caricati dall'apposita schermata di gioco.

Patch: No CD-ROM
directory 'nocdrom'
Questa è un po' cattiva, ma è dedicata a tutti coloro che desiderano giocare in rete con due PC ed un solo CD-ROM di GP2. Si tratta di un patch per far funzionare il gioco anche senza il CD nel lettore. Le istruzioni sono nel file README.TXT.

Tutti in pista con F1SA!

Pubblichiamo di seguito un comunicato della F1SA diretto a tutti gli appassionati di Formula 1, e ringraziamo l'associazione per averci fornito tutte le utility di Grand Prix 2 che trovate nel CD.

1. Benvenuti nel mondo simulato della F1.
2. Appassionati di Golf, Football Americano, Indy Car, Formula 1, se siete stanchi di misurarvi soltanto contro il computer nei vostri giochi favoriti, il foro dello Sport Simulato di CompuServe (Go sprtsimm) vi porterà in una nuova dimensione.
3. Nel foro avrete svariate possibilità di misurare il vostro talento con quello di centinaia di altri partecipanti di tutto il mondo. Il foro e diviso in sezioni, ognuna riguardante uno sport o particolarmente un gioco del tipo F1GP di Microprose o altri ancora. La simulazione consiste nel fatto che tutti i partecipanti sono obbligati a seguire delle norme precise decise dagli organizzatori. A parità di condizioni, i risultati ottenuti dalle gare eseguite a casa propria, con il proprio computer, vengono comparati a quelli ottenuti da altri partecipanti e quindi viene stilata una classifica che poi viene pubblicata nella libreria del foro stesso.
4. Personalmente, essendo un appassionato di Formula 1 sono ovviamente iscritto all F1SA, l'associazione che regola le competizioni che si svolgono con il F1GP1 o il nuovissimo ed eccitantissimo F1GP2 della Microprose.
5. La competizione e divisa in diverse categorie dipendenti dal livello di destrezza e di esperienza dei partecipanti. Si va dai mostri della formula Fangio, che competono a livello di Asso in controllo manuale assoluto, al più sicuro ma non meno esaltante formula Senna. Quindi anche se avete appena cominciato ad assaggiare il sapore della pista e l'ebbrezza della velocità, non esitate, c'è spazio per tutti.
6. A parte l'accesissimo spirito agonistico che regna nel foro della F1SA, e possibile anche scambiarsi informazioni e suggerimenti per migliorare i settaggi della macchina oppure trovare files contenenti giri veloci o incidenti spettacolari.
7. Nella libreria del foro esiste anche un libro dei record con tutti i giri veloci ottenuti sulle diverse piste di Formula 1 che viene puntualmente aggiornato.
8. La competizione di F1SA ha un calendario di gare che segue la vera stagione agonistica. Nella tabella qui di sotto troverete l'elenco delle gare ancora da disputarsi. Le iscrizioni sono aperte tutto l'anno e sono totalmente gratuite. Basta inviare un messaggio di richiesta agli organizzatori contenente una breve descrizione di se stessi e si è pronti per il semaforo verde.
9. Scrivete dunque ai seguenti indirizzi e raggiungeteci al più presto per difendere i colori, al momento un po' sbiaditi, della nostra nazione motoristica:

Virginio Marra Compuserve100553,1751
virginio.marra@mailbox.swipnet.se

IN GIRO SI DICE CHE...

NUOVI DISTRIBUTORI DAI NOMI ALLUSIVI. Cosa succede quando tre grosse software house decidono di fondare una propria società di distribuzione? Succede che nasce la BLT, per gli amici Bizarre Love Triangle (triangolo dell'amore bizzarro), nome decisamente poco serio per un colosso del genere (non venitemi a dire che i termini "triangolo" e "amore" vi hanno fatto venire in mente un computer...). Le tre software house chiamate in causa sono Ocean, Interplay e Virgin Interactive, che hanno ben pensato di partecipare in eguale misura al progetto, stanchi delle pressioni suscitate dai classici distributori inglesi. "Questo distributore non nasce con motivazioni di profitto" ha spiegato Sean Brennan, deputy managing director della Virgin Interactive, "e nessuna delle tre aziende interessate ne è proprietaria, ma partecipiamo in eguale misura convinti delle potenzialità offerte da una gestione più efficente e diretta dei nostri prodotti".

MICROPROSE PIGLIATUTTO. Con una mossa a sorpresa Microprose ha annunciato di aver acquistato dalla Epic Megagames il motore grafico di Unreal (un gioco Doom-like sviluppato dalla stessa). Così facendo la software house dimostra il suo interesse per il settore degli arcade in soggettiva, come dimostrano le parole di Steve Race, dirigente Microprose: "Abbiamo acquistato questa tecnologia per permettere ai nostri sviluppatori di concentrarsi sul design del gioco e Unreal ci permette di progettare un gioco veloce e di qualità. Questo avanzato motore è quanto di meglio potevamo trovare sul mercato".

MORTE ANNUNCIATA PER AMIGA POWER. Dopo le recenti voci di corridoio che lasciavano presagire una brutta fine per la mitica rivista inglese fondata nel 1991, recentemente abbiamo ricevuto la conferma ufficiale della sua chisura. Secondo i responsabili della Future Publishing, proprietaria della testata, questa è un' ovvia ripercussione della flessione del mercato Amiga, chiuso ormai fra la potenza commerciale di PC e console varie.

UN TERREMOTO IN CASA DREAM DESIGN. Tom Hall ha lasciato la 3D Realms per ricongiungersi con John Romero (proveniente dalla rivale Id Software) nella nuova software house Dream Soft fondata dallo stesso Romero. Perchè ricongiungersi vi chiederete? Perchè i due hanno già precedentemente collaborato al progetto Doom, e tutti noi conosciamo il frutto di questo connubio. Cosa ci riserverà il futuro ora che le due menti si sono rimesse a lavorare insieme?

VIRTUA FIGHTER 3 IS COMING! Allegri smanettoni da sala giochi preparatevi ad uno di quegli eventi che cambiano la vita (o che perlomeno cambiano la densità del vostro portafogli...): l'arrivo dell'ennesimo titolo della saga di Virtua Fighter, il terzo per essere precisi. Per ora quello che è trapelato del gioco si riferisce ad una esi-

DE AGOSTINI: NON SOLO ENCICLOPEDIE

Infatti il titolo in questione è un prodotto destinato ai più piccini, per insegnare loro quelle piccole grandi cose che li aiuteranno a crescere e a imparare divertendosi. Stiamo parlando di Fantacittà, un prodotto multimediale ben strutturato e piacevolmente curato. In sostanza si tratta di una fantasiosa cittadina virtuale, realizzata con grafica stile fumetto all'interno della quale vi troverete a interagire con la vita di ogni giorno, guidati dallo gnometto Victor. Avrete a disposizione 10 differenti attività, tra le quali la logica, l'osservazione e la creatività, passeggiando tra giochi di ogni genere e intrattenimenti edificanti. E altro, altro ancora...

UNREAL, SOGNO O SON DESTO?

Parliamo di quel piccolo prodigio che stanno preparando alla Epic Megagames per tutti noi: Unreal.
Questo titolo stà suscitando un certo movimento non soltanto fra il pubblico (che comunque lo attende a braccia aperte per le sue caratteristiche di cui sotto), ma anche nell'ambito commerciale: se provate a eggere il trafiletto "Microprose pigliatutto" capirete anche il perché.
Cosa avrà mai questo ennesimo pronipote di Wolfentstein 3D? Innanzi tutto per la prima volta potrete scegliere se impersonare il solito macho, oppure provare l'ebbrezza di guidare una ragazza "alla Ripley" (non chiedetemi la differenza... al limite fatevela spiegare dai vostri genitori!).
Parlando dell'enviroment, ecco spuntare le novità più grosse: ambiente completamente sviluppato in tutte le dimensioni possibili ed immaginabili, completamente ed incredibilmente definito e arricchito da suoni ed effetti ambientali che, stando allo staff creativo alle spalle di Unreal, dovrebbero raggiungere una qualità mai ottenuta fino ad ora.
Se a questo aggiungete i dettagliatissimi nemici, le armi "notevolmente superiori a qualsiasi altro gioco del genere" (parola di Cliffyb, uno dei programmatori di Unreal), il 3D reale (sempre la solita storia...), lo sviluppo di routine per sfruttare DirectX e attenzione... MMX (il nuovo set di comandi implementato nei futuri Pentium Intel che permette una migliore gestione di audio e video) eccetera eccetera, capirete il perchè di tanto rumore... Come al solito solo chi vivrà vedrà...

MAGIC: L'AZZUFFATA?

La Acclaim e la Microprose sono arrivati alle vie legali a causa dei rispettivi accordi presi con la mitica (almeno per chi si interessa di giochi di carte) Wizard Of The Coast, proprietaria del famoso Magic: The Gathering.
I fatti sono questi: la Microprose ha stipulato un accordo con WOTC per lo sviluppo di una versione computerizzata del gioco da tavolo, mentre Acclaim ha un accordo (già utilizzato da Acclaim Comics per la trasposizione a fumetti del gioco) per realizzare un titolo che riprenda le ambientazioni dell'universo di Magic. Da queste poche righe avrete capito come la situazione abbastanza complicata. L'azione legale sembra sia stata intrapresa dalla Acclaim, e per tutta risposta i responsabili Microprose hanno annunciato che farano tutto ciò che è in loro potere per difendere l'immagine della società.
Secondo voi si spareranno contro qualche fireball?

PALLA AL CENTRO E SI RICOMINCIA!

Alla Eidos hanno preparato un bel regalino di inizio anno (calcistico, ovviamente) per tutti i manager virtuali del mondo.
Previsto entro breve il data disk di Championship Manager 2: "Start of season disk", conterrà tutti gli aggiornamenti necessari ad upgradare il gioco con le nuove normative (Bosman in primis) e con le nuove rose. Non so ancora dirvi se aggiorneranno anche la versione italiana (Scudetto), ma la cosa mi sembra decisamente ovvia. Siete pronti per la nuova stagione?

MORTAL KOMBAT: PAGHI UNO PORTI VIA TRE

Mortal Kombat Triology, questo il nome del "nuovo" titolo della serie. In effetti di nuovo non c'è proprio nulla: il gioco infatti si presenta come una raccolta dei precedenti tre MK. La solita compilation? Non proprio, diciamo piuttosto che la caratteristica di MKT è quella di raggruppare tutti i personaggi dei vecchi episodi in un unico ambiente. Avete capito bene, potrete "kombattere" con qualsiasi personaggio di qualsiasi MK contro uno qualsiasi di questi in un qualsiasi scenario (e il risultato può essere qualsiasi... ma perchè ripetermi???). Quando leggerete questa news il titolo potrebbe già essere disponibile nei negozi, distribuito da Halifax. Buone Krapate!

NAVIGANDO NAVIGANDO, MI FACCIO UNA MAREA DI SOLDI!

Netcsape Comunication Corporation ha comunicato il guadagno conseguito nel secondo quarto del 1996 (in pratica da aprile-giugno): 75 milioni di dollari (!!!). Il risultato è particolarmente interessante se paragonato al risultato dei primi mesi del '96, nei quali la società del tonno nostromo (quello del timone di legno) ha totalizzato "solo" 56 milioni e rotti. Speriamo che non continuino di questo passo, altrimenti quelli della N maiuscola uno di questi giorni potrebbero decidere di ritirarsi e vivere di reddita...

SID MEIER SALUTA TUTTI E SE NE VA

Uno dei più famosi game designer di sempre (e probabilmente il migliore nel campo dei giochi di strategia) ha reciso la collaborazione con Microprose che durava ormai da anni per fondare una nuova etichetta insieme ai suoi insostituibili amici e collaboratori di sempre.
La nuova società si chiama Firaxis e appena nata ha subito firmato un contratto di collaborazione con Electronic Arts.
Quali saranno i frutti di questa nuova posizione per il pluridecorato Sid? Non ci è dato saperlo, visto che non sono previste produzioni Firaxis per tutto il '97. Tanti auguri Mr. CIVILIZATION!

bizione privata svolta dalla Sega ad una manifestazione giapponese per i propri distributori della terra del sol levante. Dalle informazioni grabbate ai tizi con gli occhi a mandorla siamo venuti a sapere che il titolo è pronto al 60%, e le innovazioni riguardano tutti gli aspetti che hanno reso famoso il picchiaduro in tutto il mondo, dalla grafica (completamente rivisitata e decisamente superiore a qualsiasi altra cosa vista in 3D recentemente, alla giocabilità (con aggiunte di una vagonata di nuove mosse, speciali e non che rimetteranno in discussione la fama che difficilmente vi eravate conquistato sul campo) passando per i personaggi (dovrebbero essere presenti tutti i "veterani" più due nuovi character, uno dei quali dovrebbe essere un lottatore di sumo emule del mitico Honda di Street Fighter II). Dopo avervi messo l'acquolina in bocca mi sento un verme a ,non potervi assicurare una data di uscita definitiva, anche se con buona probabilità il colosso giapponese renderà disponibile il cabinet in tutto il mondo entro la fine dell'anno.

DEVELOP! QUANDO LA CREATIVITA' SI INCONTRA IN FIERA. 26-27 ottobre Novotel, Hammersmith: parte la 5a edizione di DEVELOP!, congresso riservato agli operatori del campo videoludico. L'evento, sponsorizzato da importanti riviste inglesi del settore (CTW e EDGE in testa), si è guadagnato un suo spazio dopo le precedenti edizioni che lo vedevano ancorato alla mega manifestazione chiamata ECTS (non vi dice proprio nulla questo nome?). Quest'anno, inoltre, il programma si avvale di protagonisti di tutto rispetto: da Nolan Bushnell (meglio conosciuto come "quello di Pong"), a Peter "Populous" Molyneux, passando per Sid Meier e altri gotha del videogioco mondiale. Se passate da quelle parti nei giorni sopra indicati non lasciatevi sfuggire la possibilità di incontrare tutti i vostri programmatori preferiti (sempre che troviate un modo per entrare...).

MINDSCAPE CERCA NUOVI LIDI ITALIANI. Dopo la rottura con Editel, Mindscape ha delegato a Centersoft una licenza di distribuzione temporanea per il mercato italiano, in attesa di prendere un accordo definitivo con qualcun'altro. Le voci insistenti di un passaggio di Mindscape sotto l'ala di Leader Distribuzione sono state quindi smentite, anche se non è improbabile che la casa inglese stia soltanto aspettando di raggiungere un accordo prima di rendere ufficiale la notizia. In un modo o nell'altro quindi non preoccupatevi: i titoli della software house arriveranno comunque tempestivamente nei negozi, senza che l'anomala situazione possa riatrdare o complicare in qualche modo la distribuzione.

GP2 PARTE SGOMMANDO. 100.000, questo il numero delle copie vendute nelle prime due settimane di distribuzione in Europa. Gran parte del merito di questo piccolo successo di vendite è da assegnare alla potente campagna pubblicitaria intrapresa da Microprose per supportare il titolo, nonché dall'indiscutibile e febbrile attesa (alimentata anche dai continui ritardi di

uscita che hanno portato il titolo ad uscire un anno dopo la prima data annunciata) che ha convinto più di un giocatore a soddisfare appena possibile la propria sete di motori. Certo è che se le vendite di GP2 si mantengono su questo livello, Geoff Crammond potrebbe segnare uno dei più grossi successi di vendite del settore. Per ciò che riguarda l'Italia pare che le cifre si aggirino sui 30000 esemplari... Che dire? Forse il popolo italiota si è svegliato?

BARBIE VIRTUALI? La Mattel Media (sezione informatica del colosso dei giochi per bambini) ha annunciato l'uscita di Barbie: Fashion Design, il primo di una serie di titoli dedicati alle utenti in erba. Alla casa americana sono infatti convinti che il mercato del Video-entertainment sia ormai alla portata di tante clienti, tutte legate alla tradizione, ma che non disdegnano di passare qualche ora di fronte al monitor del computer di casa (di solito quello del fratello maggiore, magari noto redattore di una rivista di videogiochi che imprecando contro la bambina frasi del tipo "Ma porcoggiuda, e io adesso l'articolo dove lo scrivo?" si tirano dietro l'odio della innocente bimba). Sarà quindi giunta l'ora delle avventure multimediali di Barbie e Ken sul loro cavallo poligonale?

PARTE LA PR LEAGUE!

In Inghilterra in nostri amici PR di varie software house hanno avuto una di quelle idee per passare il tempo: indire una gara a per decretare il miglior manager del settore. Da quello che si è capito della vicenda, tutto è nato nel backstage dell' ECTS, dove qualche appartenente alla specie dei Pierrus Erectus ha scherzosamente lanciato la classica frase "lo sono più bravo di te". Ecco come si svolge la gara: ogni gruppo o squadra di PR totalizzerà dei punti legati alle "quotazioni" ottenute dalla somma dei voti dei giochi distribuiti dalla compagnia che rappresentano, mentre sono previsti dei "bonus" per gli exploit commerciali o le campagne pubblicitarie più belle. Alla fine dell'anno si tireranno le somme e verrà decretata la squadra vincente. Cosa altro potremmo aggiungere se non che noi come rivista (e quindi come "arbitri" della gara) siamo ovviamente imparziali e auguriamo a tutti un buon campionato. Ne resterà soltanto uno!

TRILOBYTE HA DETTO SI'

Trilobyte ha annunciato la scelta di far distribuire in Europa i propri prodotti da Electronic Arts. I creatori di 7th guest e 11th hour hanno annunciato che l'accordo prevede la pubblicazione e la distribuzione già dai prossimi titoli, l'avventura animata Clandestiny e Tender Loving Care, che stando agli sviluppatori dovrebbe essere il primo CD-ROM interattivo completamente integrato in un film (o viceversa...).
Il contratto prevede che la EA localizzi per ogni mercato nella quale è presente i titoli Trilobyte.

21ST CENTURY E I MANIACI DELLE PALLE

E' recente infatti l'uscita di un titolo della casa futuristica dedicato al mondo dei tavoli inclinati, anche se questa volta l'approccio al genere è leggermente differente. Stiamo parlando infatti della pubblicazione di Pinball Construction Kit, e già dal nome dovreste capire in cosa consiste la novità. Questa volta avremo la possibilità di creare il nostro flipper ideale, di provarlo, e di giocarci insieme agli amici. Pensando a questo Kit mi viene un dubbio: non è che per caso alla 21st Century si sono stancati di produrre Flipper e hanno deciso che da ora in avanti ci dobbiamo pensare da soli?

speciale

ocean

LA MAREA DELL'OCEANO

Ahh, la dolce campagna inglese, il cielo frastagliato dalle nuvole grasse di pioggia, il vento fresco dell'estate e... un sacco di nuovi giochi per PC dalla Ocean che, lesta lesta, ci ha invitato a Manchester...

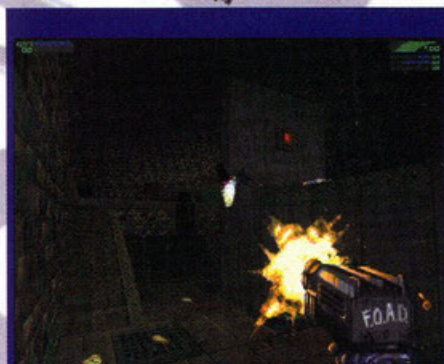
A cura di Andrea Simula

Ebbene sì, a volte capita che le software house decidano di fare le cose in grande, anche la Ocean la pensa in questo modo e ha organizzato una megapresentazione dei propri prodotti subito dopo la chiusura del numero di Settembre. Siamo stati invitati (testimonianza di come questa rivista stia raccogliendo sempre più consensi anche all'estero), abbiamo provato i prodotti, passato tre fantastiche giornate a Manchester e io sono riuscito a perdere una scommessa con un compagno della mia ex-squadra editoriale. Siccome ogni promessa è debito ammetto pubblicamente che l'unico altro giornalista italiano presente alla conferenza stampa è riuscito a portarmi in spalla, al termine del sontuoso party della Ocean, dalla Town Hall di Manchester fino all'albergo (circa 1 chilometro). Io ho risparmiato di stancarmi, lui in compenso si è autodistrutto per entrambi... Vai Simula...

BDM

DAWN OF DARKNESS

Altro titolo della Tribe: l'alba dell'oscurità oltre ad essere una frase poetica sembra sarà un nuovo clone dei vari Doom (una volta) Duke Nukem 3D e Quake, ma con diverse peculiarità che lo renderanno appetibile per tutti i sostenitori di questo genere. Tanto per cominciare, fra tutti i titoli che si spacciano per tridimensionale veri e finti (si perché i giochi 3D finti adesso non va bene chiamarli 2D...), Dawn Of Darkness si preannuncia come un succosissimo arcade 3D vero.

Il dato importante però non è questo: la novità è rappresentata dalla presenza di tre modalità di gioco. Da soli contro i nemici, capitanando un team di guerriglieri o, infine, in una carneficina che farebbe felice solo un macellaio. Dipende solo da cosa decidete di fare con gli amici e collegati in seriale, IPX Network o modem. Proseguiamo poi con il dire che, grazie alla presenza di armi da gran corazzata ad usufrutto del giocatore, sarà possibile vedere scene di violenza inaudita (non credo ci voglia una gran fantasia ad immaginare un fiume di polemiche)... Il tutto in stile semi-horror-fantasy. Ah, il gioco ha anche una trama, ma non credo che molti ci baderanno. Sappiate che c'è un cattivone tenebroso che ha conquistato il mondo con zombie, morti viventi e qualsiasi altra porcheria venuta dall'oltretomba e voi siete l'unico (o gli unici, a seconda della modalità) sbadato che si è dimenticato di morire quando ne aveva l'occasione. Per CD ROM, sarà disponibile al più presto.

SHATTERED REALITY

Più o meno è l'anno 3270 e la razza umana sta cercando in qualche modo di sopravvivere alle avversità, qualunque esse siano.
Sembra il classico giochino spaziale, ma non è così. Si tratta di un simulatore 3D di combattimento spaziale, ma con una piccola caratteristica che fa in modo che tutto sembri interessante.
Cinque fazioni sono in lotta per avere il possesso del pianeta Karelia Beta (uno dei sassi più ricchi di materie prime della galassia) e voi dovrete unirvi ad una di queste fazioni (da quanto abbiamo capito dovrebbe essere): ebbene, nessuno sa esattamente cosa succederà nel proseguo della battaglia se dovesse capitarvi di distruggere qualcosa di importante o anche un semplice caccia; tutto il gioco è regolato appunto su questo fatto: nessuno può predire che cosa accadrà in futuro, nessuno sa che piega prenderà il gioco. La grafica del gioco è molto particolare (compreso lo strano cockpit), treddi completamente texturizzata e con parecchi effetti speciali per quel che riguarda laser e esplosioni. Il giocatore avrà a disposizione sedici astronavi, zeppe di armi, da far volare sopra i 30000 settori di gioco. Fra l'altro il gioco supporterà il casco VFX 1 e gli occhiali Virtual IO, il che fa pensare che la scena di gioco sarà quanto più caotica possibile. Disponibile al più presto per Windows 95 e DOS.

PROJECT AIROS

Durante il 1999 accade l'irreparabile: dopo che tutti i Paesi del globo si sono ben equipaggiati in termini di potenza militare, uno di essi, la Cina, deve affrontare in qualche modo la rivolta interna che sta minacciando il Comunismo e l'equilibrio del Paese e del suo governo. L'unico modo per liberarsi dei rivoltosi che balza in testa ai simpatici cinesi (in tema con quello che sta avvenendo realmente oggi), è quello di utilizzare un arma termonucleare tanto per essere sicuri della riuscita del loro fine. Dalle ceneri di quel Paese devastato nasce una nuova politica di tipo democratico, con nuovi leader e nuove regole, ma con tanti problemi da risolvere. Per aiutare la nuova Cina, le Nazioni Unite decidono di formare una nuova forza mercenaria (in stile CIA o giù di lì) per guidare, in segreto, le scelte del Paese verso una politica occidentale e cercando di sopprimere qualsiasi tentativo di un ritorno al vecchio regime. Indovinate chi sarà spedito a guidare questa forza d'intervento? Voi! Il gioco è in stile Command & Conquer, ma con alcune differenze di tipo grafico e concettuale. La vista non è isometrica, ma piana, sebbene gli oggetti, i veicoli, le costruzioni siano assolutamente 3D; avrete potere su tutto ciò che riguarda il dispiegamento delle forze (anche se da questo dipenderà il successo delle missioni) e potrete sviluppare nuove tecnologie a seconda del budget che stanzierete per tali invenzioni.
Purtroppo non sappiamo di più, ma, fra gli altri particolari giunti alle nostre orecchie, includiamo una colonna sonora per oltre un'ora di musica, dozzine di missioni non lineari, l'alta risoluzione, animazioni 3D e un'intelligenza artificiale che si può definire tale.

BALLISTIC

Come? Ma non sarà mica... Ahhh, è un altro: certo che, quando ho visto il nome di un ennesimo titolo del Team 17, mi sono ribaltato... Comunque sia, si tratta ora del nome di un nuovo pinball (non abbiamo foto, ma pensiamo che qualche collegamento con il passato ci debba essere per forza) dotato nella versione finale (quindi sarà probabile una versione shareware) di quattro bellissimi tavoli, una dinamica della pallina accuratissima che ubbidirà fedelmente alle leggi della fisica, la possibilità di introdurre varianti come l'inclinazione del tavolo o elementi di contorno come il magnetismo, buche, rampe e binari; si potrà giocare perfino con sei biglie e variare l'angolazione della visuale del gioco. Saranno disponibili diverse risoluzioni e livelli di dettaglio variabili (il tutto a favore della biglia) ed infine non mancheranno effetti visivi speciali come le illuminazioni, riflessioni e le ombre. Tutti i tavoli poi si baseranno su giochi di successo del Team 17. Non vedo l'ora...

ERASER

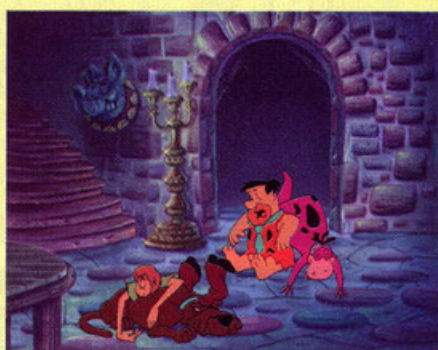
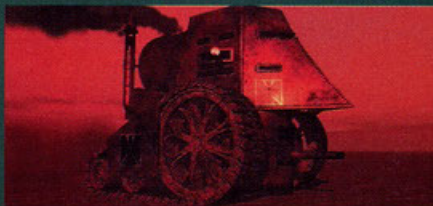
Avete presente Arnold Schwartzenegger mentre sfascia mezzo mondo con armi sofisticate e un sacco di botte? Bene, questo è Eraser, film con il succitato attore che sembra (deve ancora giungere in Italia mentre stiamo scrivendo) sarà una grande pellicola d'azione, così come vuole la più moderna tradizione (sembra un controsenso...) hollywoodiana. Ebbene, la Ocean Software si è accaparrata i diritti per un'edizione videoludica del film sotto licenza della Warner Bros. Interactive Entertainment.
Il gioco sarà presto disponibile su CD ROM non appena il film giungerà nelle sale o comunque subito dopo (si prevede quindi una data che dovrebbe cadere negli ultimi mesi di quest'anno) ed utilizzerà una nuova tecnica per fondere l'azione sia nelle sequenze di gioco che nei filmati Full Motion Video. Per quest'ultimi verranno utilizzate le più avanzate tecniche di compressione video e un'elevata longevità del gioco in termini di ore-uomo: 40 per l'appunto. Lo

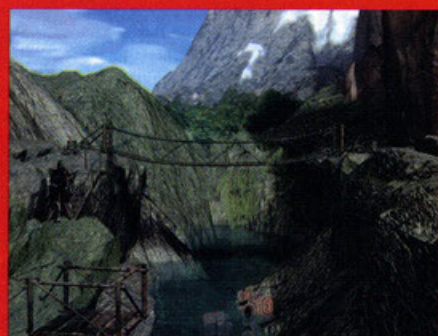
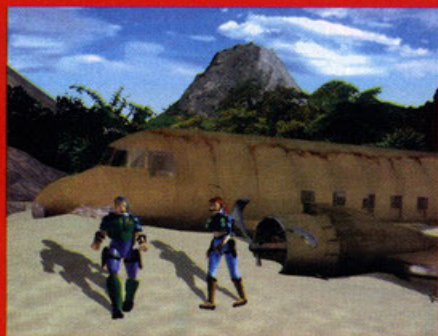
EUROMANAGER

Dal Team 17 ecco un gioco che vi porterà direttamente sulla panchina di una squadra fra le tante d'Europa, pronta a vincere la grande lega, il campionato europeo di cui tanto si parla.
17 (numero a caso?) saranno i team (parola a caso?) di tutta Europa pronti a battersi sul campo di gioco. Naturalmente, se non l'aveste ancora capito, stiamo parlando di un gioco manageriale. Altrettanto naturalmente, le squadre che partecipano alla lega saranno 17, ma voi potrete sceglierle fra un totale 400 (!) per un altrettanto totale potenziale di 12000 (!!) giocatori attivi da gestire. Si potrà giocare fino in quattro contemporaneamente e, per la natura stessa del gioco, non ci sarà bisogno di collegamenti di alcun genere. Ed ancora 20 scenari (leggete stadi) nei quali giocare (o meglio dirigere) e un help on-line dato che il tutto girerà sotto Windows 95.

DREADNOUGHT

Immaginate che la realtà, come oggi la viviamo, non si sia mai potuta verificare: le automobili non sono state inventate e non lo saranno ancora per parecchio tempo, così come l'utilizzo del metano oppure la televisione, ma nemmeno tante altre tecnologie grandi e piccole dei nostri anni, elettricità inclusa. Immaginate allora che tutto ciò che si è potuto sviluppare, dal 1700 al 2000 o giù di lì, siano state solo invenzioni di genere vittoriano così come è vittoriano l'impero che domina il mondo. L'Inghilterra ha espanso i suoi confini e le sue conquiste, assieme ad alcuni alleati, grazie a mezzi corazzati a vapore e aerei spinti da propulsione elastica. Immaginate ancora che le scoperte scientifiche come noi le conosciamo, non abbiano mai avuto la neccessità di essere... scoperte, altrimenti non si spiegherebbe come mai, una classe nobile ribelle dell'Impero Vittoriano, sia stata esiliata su Marte (questo è quanto siamo riusciti a capire della strana trama del gioco) senza che prima si fosse inventato il volo spaziale. Comunque, a parte tutto ciò, quel che interessa è il gioco vero e proprio che vedrà l'esercito inglese e i suoi alleati combattere i nobili ribelli nel bel mezzo delle lande rosse del quarto pianeta del sistema solare.

Avrete la possibilità, come ufficiale britannico a imbarcato sul Carnage (una corazzata che solca i mari di deserto e pietraia di Marte), di pilotare, a seconda delle missioni che vi si presenteranno, triplani davvero ecologici, strani carri armati in stile vittoriano e altri mezzi che forse sarebbero stati inventati realmente se le cose non fossero andate come le conosciamo oggi, il tutto per riconquistare le risorse del pianeta.
Fatto è che Dreadnought è stato realizzato con una trama originale, un nuovo engine grafico (oggetti texturizzati e ultra definiti - 250 circa - e risoluzioni scalabili fino al più alto numero di pixel) e scene d'animazione (quindi FMV a volontà) realizzate con il Reality Engine dei Silicon Graphics della Tribe, gli sviluppatori di questo gioco per la Ocean. Da quanto abbiamo capito alla conferenza stampa della Ocean, il gioco avrà su PC le stesse specifiche grafiche utilizzate durante lo sviluppo (sicuramente per quel che riguarda le scene d'intermezzo) su Silicon, quindi con 32000 colori sul monitor. Quel che abbiamo potuto vedere era a 256 colori per il gioco e high color per le animazioni, quindi la verità dovrebbe stare nel mezzo (abbiamo anche appurato che probabilmente il gioco verrà sviluppato perfino sul nuovo e quasi oscuro MMX della Intel) Anche se il gioco è già pronto, probabilmente ha bisogno di qualche ritocco e quindi la data d'uscita non sembra essere così prossima come si potrebbe pensare: comunque l'auspichiamo per la fine dell'anno o l'inizio del '97.

ZOIKS!

Arghhh! Sono giunti anche su PC! Sono i personaggi di Hanna & Barbera: Fred Flinstone, Penelope Pitstop, Scooby Doo, Shaggy e molti altri.
Zoiks! è il tipico titolo da cartone animato di un'avventura che fonde le tecniche cartoonesche con quelle più sofisticate dei videogiochi. Sebbene la fattura delle immagini può sembrare semplice dovreste vedere il tutto in movimento: un'animazione fluida e divertente allo stesso tempo, come nella tradizione dei cartoni di Hanna e Barbera. Elevata risoluzione e tantissimo colore.
Ecco la trama: Dick Dastardly ha rubato una macchina del suono a un professore e minaccia la "sonorità" (rubando voce e rumori) del mondo dei cartoni animati e dei suoi abitanti.
Nei panni di Fred Flinstone e con alcuni compari, dovrete trovare Dastardly e distruggere la macchina. L'avventura sarà praticamente una sorta di puzzle unico e che avrà come tema i suoni. Il gioco è dedicato ad un target di utilizzatori compresi fra i 6 e i 15 anni.

GUTS 'N' GARTERS

Apriamo questa rassegna con uno dei titoli che, fra tutti i partecipanti al party della Ocean (per quel che riguarda l'ambito PC), ha destato molta sorpresa e parecchia aspettativa. Hank "Guts" Carter e Stacy "Garters" Pringle sono i protagonisti dell'arcade adventure di cui stiamo per parlare. Impegnati in una missione che li vedrà contrastare i piani dispotici del dittatore dell'isola di Ferros, l'ammiraglio Wort. Guts e Garters fanno parte della squadra per operazioni speciali K-Force (un po' come nel film Delta Force con Chuck Norris, solo che lì erano in venti, mentre in G'n'G sono in due).
Questa la trama per sommi capi: l'ammiraglio Wort, nel bunker nascondiglio della sua isola di Ferros, grazie a degli scienziati recuperati chissà dove, sta portando a termine una ricerca per la creazione di un nuovo DNA in grado di rendere gli uomini dei super soldati, naturalmente a scopi espansionistici e "guerriglieschi". Compito di Guts e della compare Garters, una volta paracadutati sull'isola, sarà quello di sgominare l'esercito del dittatore e sventare il suo piano. Alcune particolari caratteristiche del gioco faranno di questo titolo uno dei prodotti più attesi per la fine del 1996 su CD-ROM: l'azione sarà una costante del gioco, ma non mancheranno puzzle e un minimo di trama per rendere più stuzzicante la distruzione totale che si abbatterà su ogni locazione del gioco.
E' proprio nelle schermate che si riscontrano alcune delle innovazioni che probabilmente rivoluzioneranno un po' anche la scena generale dei nuovi videogiochi: le locazioni, oltre a essere totalmente renderizzate su Silicon Graphics, si può dire che saranno totalmente "attive", in quanto l'azione (sia che si parli di fare esplodere container, torri petrolifere, sia che si tratti di risolvere puzzle o altro) coinvolge quasi sempre tutti gli oggetti e le strutture delle stesse.
Questa caratteristica è accentuata anche dal nuovo engine Terranimation della Magic Canvas, che oltre a rendere le locazioni molto più realistiche del solito, permette di proiettare le ombre sugli oggetti o su quello che ne rimane in modo davvero impressionante.
Il totale di tutte queste caratteristiche fanno di Guts 'n' Garters uno dei titoli più attesi della Ocean per la fine del 1996.

GT RACING '97

In Italia GT è l'acronimo per Gran Turismo ed è proprio su questo genere di auto che si basa il nuovo titolo corsaiolo della Ocean: pneumatici maggiorati, cerchi in lega, forme da sogno, velocità da capogiro e parecchi posti nei quali gareggiare.
GT Racing '97 vi porta in tracciati (più o meno cittadini) in quel dell'Inghilterra, della Francia, in Germania e in America più una serie di percorsi a sorpresa definiti come Cyber Tracks, ovvero delle piste virtuali.
Le auto in dotazione al giocatore saranno, come di solito accade in questo genere di giochi, di quelle che comunemente o non si posseggono mai per tutta la vita oppure se ne hanno due o tre (la via di mezzo secondo me, non esiste): si va dalle Ferrari 512TR (ex-Testarossa) e 355, alla Porsche Carrera 4, McLaren F1 GT, BMW e altre ancora. A questo punto vi aspettate che vi dica come sarà il gioco in sé... Beh, se avete giocato a Ridge Racer (per Playstation o in sala giochi) o a Screamer avete già una buona idea di come sarà GT Racing '97.
La grafica è del tutto simile ai titoli sopra citati, ma sembra che ci sarà una dose un po' più concreta di divertimento arcade, in quanto i percorsi non sono sempre asfaltati, ma si susseguono sterrati o pietraie o ancora ghiaccio a volontà.
Non mi rimane da comunicare che ci saranno tre modalità di gioco: un campionato dove per passare al percorso successivo bisogna arrivare almeno terzi, una modalità di corsa contro il tempo e i nostri dieci avversari ed infine un mix fra le due precedenti modalità. Quando uscirà? Ma nel '97 naturalmente!

F-22 (TFX 3)

Terzo capitolo per uno dei simulatori di volo che hanno segnato la storia dei videogiochi: TFX 3 è l'ultimo simulatore di combattimento aereo della Digital Image Design.
L'aereo in questione è sempre l'F-22, naturalmente con tutti i miglioramenti del caso in quanto da quando è uscito il primo TFX, molti processori sono cambiati.
TFX 3 vanterà una veste grafica adeguata ai tempi moderni con tanto di texture sul paesaggio e sorgenti di luce.
Inoltre godrete della vista di tanti aerei fra i più sofisticati del mondo, modelli creati con precisione da quelli della DID.
Sarà possibile seguire sia il combattimento ravvicinato con un caccia (naturalmente stando al proprio posto di pilotaggio) oppure la strategia di tutta l'operazione semplicemente dando ordini agli altri aerei mediante i controlli AWACS.
Gli scenari, come di regola, saranno multipli e in grado quindi di offrirvi una gran quantità di missioni per tutti i piloti novelli o esperti che siano.
Come vuole la moda (ma si fa per dire naturalmente) TFX 3 sarà Windows 95 compatibile, anche se non sappiamo dire se sarà disponibile solo per tale sistema operativo oppure sarà una versione DOS funzionante anche sotto Windows. Data la presenza di un help on-line propenderemmo più per la prima ipotesi.
Anche questo gioco avrà un sistema di comunicazione con altri computer via seriale, modem o IPX Network.
Beh, non vi rimane che attendere ulteriori news.

SUPER EF2000 E EF2000 TACTCOM

La sigla EF2000 dovrebbe dirvi qualcosa riguardo quello di cui stiamo per parlare: l'EuroFighter 2000 ha fatto sfaceli, in ogni senso. Il successo di uno dei migliori simulatori di volo mai realizzati è sotto gli occhi di tutti. Realizzato con un realismo sia grafico che strategico impressionante sembra che ora la DID abbia deciso di ritoccare la sua creatura meglio riuscita grazie a due titoli quali Super EF2000 e EF2000 Tactcom.
Bisogna tener presente che, come ora vi spiegherò, i due titoli vanno a braccetto dato che non sarà necessario (a meno che non lo vogliate profondamente) acquistarli tutti e due per giovare delle nuove caratteristiche del gioco.
EF2000 Tactcom è un data disk (o meglio un upgrade) per EF2000 che includerà nuove visuali, nuove opzioni di collegamento, un patch definitivo per il gioco e, soprattutto, il Tactical Mission Planner.
Quest'ultimo modulo permetterà al giocatore di definire nel particolare la pianificazione di un volo all'interno di una campagna. Potrete settare i vari waypoint, obiettivi e altitudini grazie al mouse e far calcolare al gioco le rotte più sicure per avvicinarsi e allontanarsi da un obiettivo (caso tipico di chi sta volando su un confine o all'interno di un territorio nemico).
Ed ancora verrà registrato il progresso del pilota sia con immagini (rappresentati l'andamento negativo o positivo della campagna) che per mezzo di statistiche accurate per ogni sessione di combattimento.
Un'altra grossa novità, quale la comunicazione fra diversi sistemi mediante modem, IPX o seriale, aprirà nuovi orizzonti a tutti coloro che desiderano confrontarsi in volo con gli amici (fino ad un massimo di 8 giocatori).
Da non sottovalutare il rifacimento di parte dell'interfaccia grafica dei menu e della rivisitazione delle visuali, ora dotate di intelligenza artificiale per guidare la visuale in una migliore rappresentazione dello scenario di battaglia (che cosa voglia dire in termini di volo e di combattimento proprio non lo so, ma sembra un sacco interessante).
Infine sarà presente una gestione migliorata dei target e del traffico aereo.
Super EF2000 è invece il gioco precedente più EF2000 Tactcom: perché allora è un titolo a parte?
Perché si tratta di una versione rivisitata e ottimizzata per funzionare sotto Windows 95. I vantaggi di tale versione sono immediati: in primo luogo l'installazione e il settaggio delle varie schede sonore sono operazioni semplici; poi dovete considerare che potrete giocare sia a pieno schermo che in finestra (senza rallentamenti, l'abbiamo visto...), avrete la possibilità di sfruttare la semplicità di collegamento di Windows 95 ad altri sistemi per giocare in modalità multiplayer. Potrete quindi usufruire di una versione essenzialmente senza bug del gioco originale e in più del nuovo modulo Tactcom, già visto qui sopra; infine non sottovalutate la presenza degli aiuti in linea di Windows.
Diciamo che se già possedete EF2000 non potrete fare a meno di Tactcom e, se non lo possedete, la versione Windows vi attenderà per esprimere tutta la sua potenza.

ATP TENNIS

Ebbene sì. Era un po' di tempo che non si vedeva un simulatore di tennis (anche se in questo caso si tratta più di un arcade) sugli schermi dei nostri PC e la Smart Dog, sviluppatrice per la Ocean, ha deciso di interrompere l'attesa e rilascerà al più presto il suo Tennis. Essendo passati un po' di anni dall'ultimo tennis su PC dovremmo attenderci qualcosa che ci lasci attoniti e sembra sarà proprio così: i giocatori sono in 3D, si muovono (naturalmente) in real time e possiedono un texture mapping. I movimenti dei giocatori sono stati creati con la tecnica del full motion capture che rende i giocatori capaci di muoversi con movenze realistiche. Il lato arcade del gioco si rivela quando si contano i giocatori, otto in totale (quattro uomini e quattro donne), e le combo che ogni singolo giocatore ha: praticamente ci sono delle mosse speciali come nei beat'em up.
La presenza poi di un replay, del sonoro finemente digitalizzato, della presenza di quattro terreni diversi e della possibilità di giocare fino in otto giocatori, completano il gioco. Al più presto sui nostri CD ROM.

TUNNEL B1

La velocità uccide! E sembra proprio che questo sarà il motto della campagna pubblicitaria per un'altro gioco molto atteso, creato da quelli della Neon per la Ocean.
Tunnel B1, questo il titolo del giocone, è praticamente una corsa contro il tempo attraverso una marea di cunicoli, tunnel, fogne (beh, forse queste no...) e qualsiasi anfratto possa far passare una strada in esso.
La vostra missione sarà quella di saltare a bordo del bolide a vostra disposizione per raggiungere e distruggere un'arma terribile che minaccia l'umanità. Attraverso i tunnel, stradali e non, dovrete raggiungere quest'arma, ma dovrete scontrarvi con postazioni armate e sentinelle robotiche, oltre che con la velocità e le infrastrutture dei tunnel. Detto così sembra semplice, ma dovreste vedere (l'abbiamo provato) il caos perenne che ciò viene propinato sullo schermo mentre si sta giocando. Senza contare che il tutto (per lo meno su Playstation, ma ci assicurano che la versione PC non sarà da meno) è accompagnato da una grafica da urlo, colori psichedelici e motion blur a non finire. Il tutto naturalmente è in 3D e i cinque scenari dovrebbero garantire un sacco di divertimento, ancor più enfatizzato da tracce audio sinfoniche...

CADARIO

SEI STANCO DI DOVER UTILIZZARE LA TASTIERA SOLO PERCHÉ NON PUOI USARE 2 JOYSTICK A 4 PULSANTI PER CONTROLLARE I TUOI GIOCHI?

CON

KEYSHOCK

by H.T. Project

... PUOI FINALMENTE IMPOR-RE

KEYSHOCK è il NUOVO modo di controllare il tuo computer.

- PUOI usare joystick, pad, cloches A PIÙ pulsanti con TUTTI i giochi che vuoi!
- PUOI trasformare il tuo joystick a 4 pulsanti in uno a 8, grazie a una serie di combinazioni facilmente programmabili.
- PUOI impostare un gran numero di funzioni con la massima semplicità.

Software&co.
via Brodolini 30 - 21046 Malnate (Va)
Tel. 0332/861133 Fax 0332/429885
http://www.deltasrl.it./software&co/

CON KEYSHOCK GIOCARE CON TUTTI I GENERI CHE VUOI...
SPORTIVI (FIFA '96, NBA '96, ACTUA SOCCER); **GAMES 3D** (DOOM, DUKE NUKEM 3D, MECHWARRIOR, DESCENT); **COMBATTIMENTO** (MORTAL KOMBAT, STREET FIGHTER, RISE OF THE ROBOTS, PRAY FOR DEATH, TOSHINDEN); **SIMULATORI** (COMANCHE, WING COMMANDER, XWING, STARFIGHTER 3000, ATF, EF 2000, THUNDERHAWK, U.S. NAVY FIGHTERS, TIE FIGHTERS); **WINDOWS '95 GAMES** (A-10 SILENT THUNDER, EARTHSIEGE 2,); **GAMES CHE NON SUPPORTANO JOY-**

ECTS 96

E siamo arrivati al secondo speciale ECTS dell'anno; il primo, che è coinciso anche con il cambio di redazione, è stato un po' travagliato, il secondo invece si presenta per certi versi più piccolo. Abbiamo volontariamente omesso alcune software house e determinati prodotti dei quali vi avevamo già parlato precedentemente; per il resto dovreste comunque trovare di tutto: le più importanti software house, i titoli più attesi e, sparse per la pagina, le foto mie e di Karim che diamo bella mostra di noi con graziose fanciulle e facce addormentate. E poi i party; sì, perché l'ECTS vuole dire anche party, dopo una giornata di duro lavoro correndo a destra e a sinistra per recuperare materiale su materiale è inevitabile bersi un paio di pinte di birra e lanciarsi verso la prima festa (quest'anno quella della Sierra è stata sicuramente una delle migliori...). Presenza italiana molto alta in questa edizione: tutti i giornalisti e gli importatori; il mitico Conte, il sempre più schivo Shogun Mitzokunimita, Andrea, Riccardo, Alex, Marco, Fabio, Stefano & Stefano, Ettore, Giancarlo, Antonio ecc. Eravamo ancora tutti lì, tutti a giocare, bere e gozzovigliare ai party. Karim poi si è anche beccato un bel viaggio-premio destinato originariamente al sottoscritto in quel di Brands Hatch a correre contro degli altri giornalisti (dovreste trovare delle foto sparse qui in giro). Ma poi, ogni volta che si va a Londra per lavoro, tutto finisce troppo presto e si ritorna alla vita quotidiana...

Parlando della fiera vera e propria bisogna dire che i giochi presentati quest'anno mi sono sembrati generalmente di alta qualità, le software house evidentemente non se la sentono più di spendere soldi per prodotti non validi.

Abbiamo anche potuto notare grossi movimenti di mercato; coalizioni tra colossi quali Interplay, Virgin e Ocean per ciò che concerne la distribuzione dei prodotti nel Regno Unito e l'entrata di Microsoft nel mondo dei videogiochi: a quest'ultimo proposito la conferenza di presentazione e tutto il lancio in puro stile "Bill Gates" si è sentito, ma sia io che Karim rimaniamo ancora un po' scettici sull'effettiva possibilità di un'entrata in grande stile nel mercato videoludico.

L'area dello show quest'anno è stata ampliata e abbiamo potuto vedere grassissimi giochi super attesi quali MDK, che procede benissimo, Realms of the Haunting, versione "horror" di Normality, Screamer 2, che trovate recensito in questo stesso numero e un sacco di altre novità che vi lascio il piacere di scoprire leggendo il nostro speciale.

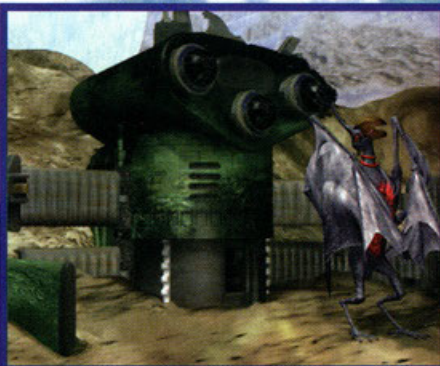
Prima però di congedarmi vi vorrei raccontare di come io, Karim, il Conte, lo Shogun e Stefano "gatto" abbiamo quasi rischiato di finire in galera per colpa di un tassista abusivo che, pur di accompagnarci al party della Ocean e avere una maglietta di RAMA in omaggio, ha imboccato una vietta controsenso...

E fin qui non ci sarebbe nemmeno niente di male. Il fattaccio è capitato quando lo Shogun, lamentandosi di uno strano pulmino che ci puntava i fari, ha realizzato che il suddetto veicolo era un cellulare della polizia. A qui è seguita una scena di panico generale classica dei più squallidi film di Alvaro Vitali: dovete sapere infatti che i taxi abusivi non sono ben visti a Londra e a volte nemmeno i turisti italiani. Dopo una veloce consultazione con il tassista quindi abbiamo deciso di sostenere di essere tutti suoi amici e dopo i classici "Ciao, ci vediamo domani" seguiti da "Ok, telefonatemi che andiamo a bere qualcosa", la nostra prode truppa d'italiani si è diretta verso il primo Cab per giungere -finalmente- all'ambito party della Ocean... Come dire: scene di vita metropolitane di un gruppo d'italiani in cerca di forti emozioni.

BDM

a cura di Alessandro "Zolthar" Debolezza

Rama

ECTS 96 REPORT

Beh, se ne sta parlando veramente da tanto e il tempo continua a passare inesorabile, ma ora sembra che la data di uscita sia stata fissata al prossimo Natale: riusciremo veramente a smanettare con uno dei titoli più attesi di quest'anno? Come dite: non sapete nemmeno di cosa sto parlando ? ! ? Non conoscete proprio nulla di Rama ? Okkey, rimediamo subito. Ci troviamo catapultati alla fine del 21° secolo ed un'immensa astronave cilindrica (ehm, tralasciamo sui simboli fallici...) si sta dirigendo minacciosa proprio contro la Terra. Ovviamente viene subito organizzata una missione per esplorare il vascello spaziale, ma gli astronauti scompaiono misteriosamente. Certo non pensavate che le cose potessero andare così e quindi viene allestita un'altra spedizione, col compito di recuperare i dispersi e di capire se gli alieni sono giunti tra di noi in pace o con intenti bellici (sapete come vanno queste cose...). In Rama vi ritroverete a dovere esplorare oltre 4000 chilometri quadrati di locazioni tutte quante renderizzate, all'interno delle quali interagirete con alieni dalle forme più bizzarre e con personaggi umani inseriti nei fondali con una innovativa tecnica capace di evitare quei bruttissimi effetti di sovrapposizione già visti in altre produzioni. Il tutto corredato da un'interfaccia intuitiva e da una grafica colossale. Che dire: a presto altre news!

Phantasmagoria 2

ECTS 96 REPORT

Non è un seguito, non preoccupatevi. Infatti questa volta non centra nulla un matrimonio andato completamente male e soprattutto non risentirete di tutte le imperfezioni già decantate nel primo episodio.
Insomma, un'avventura nuova di pacca e se non ne conoscete i retroscena, beh, eccovi tutti i particolari. Curtis Craig è un uomo normalissimo, il più semplice lavoratore di questo mondo (non come noi redattori, reclusi qua in redazione fino a notte fonda per consegnare in tempo reale un mega specialone sull'ECTS !) che vive la più tranquilla vita insieme alla sua bella ragazza (allegria!). Ma guarda caso un bel giorno le cose cambiano e dal passato ritornano spiacevoli eventi che cambieranno per sempre la vostra esistenza.
Insomma, i litri di sangue scorreranno ancora copiosi durante le notti insonni (come le nostre!) e questa volta il nuovo Phantasmagoria vanterà una interfaccia più semplice e funzionale, una grafica renderizzata su stazioni Silicon Graphic, un nuovo cast di attori professionisti e un'atmosfera alquanto intrigante. Quando ? Beh, dovrete aspettare il prossimo inverno, ma del resto non manca poi così tanto...

Larry 7

ECTS 96 REPORT

Ma no! Ma dai! E invece sì! E' proprio lui, ed è tornato tra di noi dopo una pausa di circa un annetto: il marpione più conosciuto dell'universo è ancora attivo e ha tanta voglia di farci divertire con le sue avventure ricche di denso sarcasmo, giusto per ricordarci quanto fossero buffe le sue trovate e quanto fosse acuta la sua sfiga. In Larry 7 sarete proiettati su una fastosissima nave ricca di belle figliole (guarda caso!) sulla quale siete saliti non certo per vivere una normale crociera.
Inutile dirlo: farete di tutto per conquistare il più alto numero di ragazze, peccato però vi imbatterete con l'intrigante capitano che vi strapperà completamente il raziocinio e per la quale (esatto, anche lei è una donna con due, ehm, notevoli argomenti...) fumerete l'impossibile pur di concludere qualcosa.
E questa volta le novità saranno molte, partendo con una nuova interfaccia, una grafica stile fumetto mai usata dalla Sierra, un innovativo puzzle "gratta e annusa" e la possibilità di incorporare la vostra voce all'interno del gioco. Il Natale del 96 sarà davvero bollente!

Antara

ECTS 96 REPORT

Molto tempo fa uscì Betrayal at Krondor. Ora è in fase di produzione il suo seguito, Betrayal at Antara. Questa volta verrete teletrasportati in un mondo unico di una dimensione parallela, sul quale dovrete guidare tre avventurieri in un regno tanto vasto quanto può esserlo il cervello di un umano.
Troverete pozioni magiche, intrighi religiosi e politici, scontri fratricidi e battaglie a non finire. Il tutto corredato da uno storyboard piuttosto accattivante e coinvolgente al punto giusto per farci trascorrere un frego di ore davanti al nostro monitor. Avrete a disposizione una interfaccia avanzata (non chiedetemi in che senso) e dovrete confrontarvi con oltre 25 nemici, interagendo con una grafica in alta risoluzione. Questo ovviamente stando a quanto afferma il press-pack. In più sarà presente un'atmosfera intrigante, e Antara dovrebbe affermarsi come l'RPG definitivo. Ma sarà proprio vero? Beh, il gioco uscirà questo inverno, ma voi continuate a stare collegati con noi, poiché vi terremo informati e presto ne saprete molto di più!

a cura di Alessandro "Zolthar" Debolezza

Birthright

REPORT

E questa è la novità vera e propria che l'ECTS ci ha presentato. In sostanza si tratta di un RPG, ma la nuova concezione col quale è stato creato lo rende particolarmente interessante. Birthright infatti è stato sviluppato per riuscire a riproporre tutta l'atmosfera di Dungeons and Dragons (D&D, avete presente ?) all'interno del nostro immenso mondo multimediale, per fare contenti anche tutti quegli utenti speranzosi di vedere soddisfatte le loro voglie di sempre (e non fraintendete!).
Viaggerete all'interno di un mondo nel quale il bene e il male si equivalgono e potrete scegliere per quale di queste due fazioni combattere.
Ovviamente a seconda della vostra scelta vi ritroverete a vivere una serie differente di avventure e riuscire a conquistare (ma anche solo a rimanere vivi) i 17 regni dell'ultimo prodotto di mamma Sierra non sarà facile.
Tesori, pozioni, magie, pericoli, trabocchetti, battaglie, guerrieri, regine e decisioni tattiche sono solo alcuni dei piccoli particolari di Birthright.
E gli altri ? Entro questo inverno lo saprete!

Red Baron 2

REPORT

E' la prima guerra mondiale. E' il seguito di una simulazione di volo oramai storica! Già, il barone rosso è pronto a fare fuoco ancora, ma questa volta non sarà per nulla semplice (come se la prima volta lo fosse stato!). Cosa volete che vi dica?
La Sierra ha addirittura sviluppato uno speciale engine chiamato 3Space, in grado di ricreare una grafica per il territorio e per i velivoli decisamente carina e realistica. In più a questo sequel ha partecipato Gary Scottlemyer. Non sapete chi sia costui?
Beh, sappiatelo: quest'uomo ha partecipato alla creazione di Falcon 3.0 e Falcon 4.0 ed è pure un vero pilota della US Airforce! E scusate!
Per di più la vita di squadra sarà incredibilmente reale, disporrete di oltre 35 velivoli, l'intelligenza artificiale è stata migliorata, dovrete rivivere circa 12 missioni (che potrete affrontare con 4 differenti fazioni) e gli aeroplani si comporteranno come dei veri e propri veicoli di quell'epoca, con pregi e difetti acclusi.
Ma la data di uscita è prevista per il prossimo Marzo, quindi calmate i bollenti spiriti e ricordate bene: la pazienza è la virtù dei forti, o no?

Nascar Racing 2

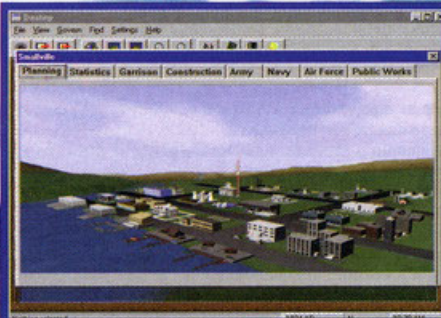
REPORT

Dovreste saperlo: adesso ragazzi della Papyrus lavorano per la Sierra, ma non per questo si sono fermati, anzi! Ed ecco il loro ultimo titolo in dirittura d'arrivo. Sì, perché dovete assolutamente saperlo: l'uscita è prevista per questo Natale. Sarà in grado di stupirci positivamente questa volta ? Il gioco più o meno sarà sempre quello, ma le innovazioni non sono poche.
L'engine prima di tutto, poiché stavolta sarà davvero veloce e per di più con grafica SVGA. Una nuova interfaccia, la possibilità di giocare con stile arcade, tutti i protagonisti ufficiali della stagione 1996 ognuno dei quali con le proprie caratteristiche personali, 16 circuiti ufficiali riprodotti fedelmente e un audio d'eccezione. Vi basta ? Sarà inoltre implementato un replay interattivo, capace di istruirvi sui vostri punti deboli. Potrete giocare in 8 via rete o in 2 via modem e la grafica sarà calcolata in tempo reale. Tutto quello che posso dirvi è di andarvi a comperare un buon casco integrale e di corredare la vostra sedia con delle sicure cinture pretensionate : prevenire è meglio che curare !

Cybergladiators

REPORT

La Sierra e i picchiaduro ? Beh, ma tanto lo sappiamo quanto siano grandi le mani di questa immensa software house ed era quindi ovvio aspettarsi delle novità su ogni fronte d'onda. Ed eccovi istantaneamente qualche info in più : la galassia è stata sconvolta da una tempesta cosmica dalle proporzioni immani, diventando completamente differente da quella che conosciamo tutti noi comuni mortali. E in questo nuovo universo prendono vita delle nuove creature, i Cybergladiators. Alcuni sono buoni, altri (manco a dirlo apposta) sono cattivi, acidi, nervosi e malvagi (no, non sto parlando del BDM: lui è peggio!) e pronti a smarmellarvi per bene spiattelando le vostra membra.
Inutile aggiungere altro: lo scopo del gioco è prendere il comando di un super combattente e vincere, vincere e ancora vincere, diventando il più forte di tutti. Grande grafica 3D, 8 arene interattive nelle quali cimentarvi e un nuovo concetto di interattività sono le caratteristiche salienti di questo titolo e, visto che potremo giocarlo già questo Natale, presto lo vedremo e lo giudicheremo per voi.

a cura di Stefano Gradi

Destiny

Il primo titolo annunciato dalla Interactive Magic è Destiny, un gioco di strategia in tempo reale che vuole farvi vestire i panni di Dio.
Programmato dalla Dagger Interactive Technologies, già autrice di titoli quali Fields of Glory e Civil War, vuole farci dimenticare Civilization 2.
Come il titolo di Sid Meier, Destiny vi metterà al controllo dell'evolversi dell'umanità, dall'età della pietra alla colonizzazione dello spazio. Inizierete a comandare un capo tribù e lo aiuterete a condurre la sua gente attraverso la storia. Dovrete adattarvi alle risorse che vi offre la terra e trarne tutti i vantaggi possibili, scoprire nuove tecnologie, fronteggiare avversari e disastri naturali quali terremoti e uragani.
Potrete decidere l'obiettivo finale: diventare i migliori in campo tecnologico aggiudicandovi le maggiori scoperte scientifiche oppure conquistare militarmente il mondo e diventarne il capo supremo. La caratteristica principale di Destiny risiede nell'ambiente grafico utilizzato per rappresentare l'evolversi del gioco: vi troverete davanti a un mondo completamente in 3-D con la visuale in prima persona. Grazie a questo dovrete essere capaci di sfruttare a vostro vantaggio paludi, montagne e pianure nei combattimenti; dovrete analizzare al meglio la conformazione fisica di un territorio prima di iniziare a costruire qualcosa, non è mai bello scegliere un insediamento facilmente attaccabile. Come tutti i videogames dell'ultima generazione Destiny supporterà il multiplayer, via modem o in rete. Il gioco può essere affrontato come una singola e lunga campagna oppure diviso in scenari differenti, ognuno rappresentante una particolare epoca storica; può essere facile dominare i cavernicoli, altrettanto potrebbe non esserlo con gli alieni. Che dire, le foto e le prime impressioni sembrano essere positive, non ci resta che aspettarne l'uscita prevista in formato Windows 95 entro la fine di quest'anno.

iF22 Lightning 2

Un altro titolo di rilievo presentato dalla casa americana è iF22 Lightning 2 (non chiedetemi cosa voglia dire quella "i" davanti alla sigla del caccia perché non sono ancora riuscito a capirlo), un simulatore di volo dedicato al velivolo più evoluto in dotazione alla USAF e si propone come diretto concorrente di TFX 3 e F22 Lighting 2 della Novalogic. iF22 Lightning 2 si avvale delle più moderne tecniche di volo simulato combinate a una grafica tridimensionale di notevole impatto visivo. Questa simulazione utilizza il Photo-Demon-I, una tecnologia studiata dalla Interactive Magic per la realizzare paesaggi fotorealistici abbinati a una rappresentazione reale delle alture.
La sensazione di volare tra montagne, colline, vallate e depressioni sarà (nei limiti del possibile) identica a quella reale; sembra che man mano ci si avvicini al terreno, il dettaglio aumenti sempre più anziché diminuire come nella maggior parte delle simulazioni. Le missioni saranno ambientate in Bosnia, nel Golfo Persico e nella parte meridionale dell' ex-Unione Sovietica. iF22 Lightning è strutturato in modo da essere appetibile a tutti i tipi di videogiocatori, differenti livelli di difficoltà e di simulazione rendono possibile il volo ai neofiti e agli esperti.
L'immancabile opzione Instant Action vi catapulterà direttamente in mezzo a duelli aerei all'ultimo sangue, bisognerà preoccuparsi soltanto di eliminare i nemici senza preoccuparsi di obiettivi, waypoint e centinaia di diavolerie elettroniche.
Scegliere invece una simulazione accurata significa dover imparare tutti i comandi di un vero caccia, le strategie di attacco e di difesa e, presumibilmente una gran quantità di tasti.
Mi piacerebbe poter dirvi la data di uscita di un titolo che già fin da adesso mi fa sognare notti insonni alla ricerca di una postazione SAM sperduta in un piccolo e dimenticato angolo del mondo, ma purtroppo non ho avuto ragguagli in proposito.
Speriamo solo di non dover aspettare dei mesi.

ACTIVISION®

a cura di Riccardo Merlini

Interstate '76

I mitici anni '70, quelli delle rivoluzioni sessantottine che noi non abbiamo visto ma solo sentito raccontare, quelli dei pantaloni a zampa d'elefante e quelli dei film d'azione americani con gli attori neri che non si sa perché erano tutti con i capelli cotonati.
Anni magici insomma, che oltre alla rivoluzione sessuale hanno portato anche una rivoluzione musicale, anni perduti.
I programmatori dell'Activision evidentemente sono molto legati a quel periodo visto che hanno fatto di tutto pur di ricreare quell'atmosfera da ribelli con un gioco di combattimenti 3D senza limitazioni di movimenti: potrete scegliere ben 25 tipi diversi di automobili dotate di svariate armi (che a dire il vero poco si accordano con gli anni 70) con cui dovremo combattere varie gang di hippy mercenari intenzionati a far saltare in aria la più grande riserva di petrolio degli Stati Uniti.
Potremo scegliere di giocare da soli, via modem o via Internet godendoci il sottofondo funky che ha accompagnato la giovinezza dei nostri genitori; dimenticavo, l'engine è quello di Mechwarrior 2...
Disponibile da Novembre 96.

Blast Chamber

Avete presente una stanza roteante? OK.
Avete presente gli orologi che vanno all'indietro? OK.
Adesso provate a correre lungo le pareti di questa stanza raccogliendo dei cristalli che se messi nel proprio zaino ritarderanno l'esplosione dello stesso e se messi in quelli dell'avversario gli faranno diminuire il tempo a disposizione per raccoglierne altri che gli garantiscano di rivedere i propri cari. Sicuramente è più difficile da spiegare che da giocare! Si può scegliere se giocare in modo offensivo o difensivo, utilizzando o meno dei power up come gli stivali magnetici o una sorta di calamita dei cristalli oppure si può giocare anche in 4 tutti appassionatamente. Stavo dimenticando di dirvi che esistono delle "letali sorpresine" come ad esempio la lava: state alla larga da tutto ciò che non sembra un cristallo o un bonus, non si sa mai.

Hyperblade

Vi ricordate il vecchio film Rollerblade ? ? ?
Beh qui il concetto è lo stesso: un paio di rotelle ai piedi, un'arma in mano e via a dare mazzate agli avversari pur di conquistare la palla e andare a fare goal nella porta avversaria cercando di evitare le lame girevoli o altre cose simili potendo all'occorrenza stendere l'avversario che vi sta correndo incontro con un pugno o con un colpo di spada!
L'azione di gioco si svolge freneticamente ed è vivamente consigliato l'uso di un joystick visto che il doppio click con i tasti cursore non è molto comodo.
La grafica è un po' troppo squadrata e potrebbe migliorare sicuramente anche se in questo modo devo dire che non ho potuto avvertire il benché minimo scatto nemmeno quando si compiono delle acrobazie aeree.
E' un gioco molto duro e si sente la mancanza del fair play del calcio nostrano.

Mechwarrior 2: Mercenaries

30 nuovi Mech, 30 nuove missioni, il supporto ad Internet e i soldi : d'ora in poi non si combatterà più per l'onore della patria ma per il vil danaro e come avrete già intuito dovrete anche gestirvi le finanze perché questa volta il Mech, se si rompe, lo dovete riparare con i vostri soldi, mica con quelli del contribuente !
E lo stesso dicasi per l'equipaggiamento : armi, mech, ecc..
Ovviamente potrete contrattare sulla vostra ricompensa ma cercate di non esagerare nelle vostre richieste.
Per il resto sostanzialmente è uguale al predecessore. Quest'ultima non vuole essere una nota a demerito visto che lo considero ancora un ottimo prodotto, migliorato in alcuni aspetti tecnici come il supporto di rete e la presenza di textures.
Disponibile da Ottobre 96

MICROPROSE

a cura di Alberto Falchi

Agent Of Justice

Avete presente il mondo degradato descritto da Gibson, massì dai, quello che è così ben rappresentato da film come Blade Runner o fumetti come Nathan Never? Beh, se non avete idea di cosa stia parlando informatevi da qualche altra parte, dato che in questa misera paginetta non c'è abbastanza spazio.
Dicevamo, AOJ è ambientato in questo mondo, dove i mutati, esseri dotati di enormi poteri, ma relegati nei ghetti della città come criminali, stanno cercando di prendersi la rivincita sulla società con un'enorme rivolta. Ovviamente il compito di sedarla spetta a voi.
Parlando del gioco in se, c'è da dire che è un misto fra strategia, azione e RPG: infatti per andare avanti dovrete sviluppare delle particolari strategie di gioco, oltre a migliorare le caratteristiche di ogni individuo del proprio team del proprio team.

Falcon 4.0

Ehi, state attenti, non sbavate sul giornale altrimenti poi non riuscirete a leggere questa press e dovrete comprare un'altra copia di PCGP (mica male come idea).
Purtroppo alla Microprose non si sono sprecati nel darci notizie su questo titolo, e tutto ciò che ci hanno detto è che dovrebbe spazzare via tutti i simulatori di volo attualmente pubblicati per PC, e sinceramente vedendo le foto e pensando al lavoro fatto con Falcon 3 non faccio fatica a crederci. Interessante notare come ogni volta l'intelligenza artificiale adatterà la difficoltà del gioco alle vostre capacità di pilota, in modo che all'inizio non sarete colti dalla frustrazione più profonda , e andando avanti non dovrete far la fatica di aumentare il livello di difficoltà, dato che il computer lo farà al vostro posto.
Preparatevi all'impatto: Febbraio!

Magic The Gathering

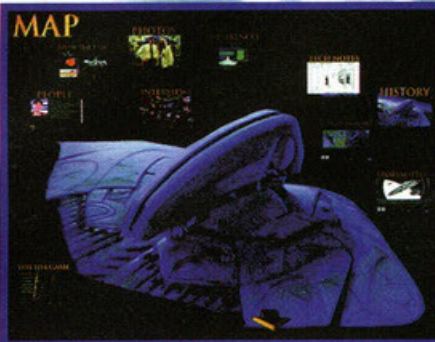
Parliamo ora del gioco di ruolo di carte più famoso del mondo (anche perché è stato il primo), che finalmente è stato trasposto su PC in modo da poter essere giocato in rete con persone lontane anche parecchie centinaia di chilometri.
Per chi lo conosce già non ci dovrebbero essere problemi, mentre per quelli che non lo hanno mai giocato l'intelligenza artificiale del programma dovrebbe fare da maestro in modo da poter giocare sin da subito a questo titolone.
Ci sono due cose che dovrebbero attirare di brutto gli appassionati: la presenza di due mazzi di carte nella confezione del gioco e il fatto che fra gli sviluppatori è presente un certo Sid Meier...
Potrebbe già essere sugli scaffali mentre state leggendo queste righe.

Star Trek: Generations

Ed ecco a voi il gioco che sicuramente il caro BDM sta aspettando più di tutti: Star Trek!
Volete che vi dica che ci saranno numerosi filmati tratti direttamente dal film? Oppure che il buon vecchio Malcom Mac Dowell darà la voce a Soran, il cattivo della situazione? O ancora che reciteranno coloro che hanno realizzato il film? E se vi dicessi che non è il solito sparaeammazzatuutociòchec'èingirosenzarisparmiarenulla, ma che dovrete invece affrontare i problemi con la logica cercando di evitare la violenza, esattamente come succedeva nei vari film e telefilm?
OK, ho capito, la smetto se no impazzite dal desiderio, tanto prima di Marzo non ci potrete mettere le mani sopra.
Conoscendo BDM, gli speciali su questo titolo non mancheranno, quindi continuate a seguirci fedeli.

X-Com: Apocalypse

Ed eccoci all'ultimo titolo presentatoci dalla Microprose, l'ultimo episodio della saga di X-COM.
Lo stile di gioco riprenderà quello vincente dei precedenti episodi, ma ci saranno alcune innovazioni che non annoieranno coloro che hanno già giocato Terror from the Deep e Ufo: Enemy Unknown.
Tra queste vorrei sottolineare le nuove abilità dei vostri agenti, che finalmente potranno fare degli interrogatori, pilotare automobili e mezzi volanti e avranno delle nozioni d'ingegneria (quelle che vorrei avere per passare quei maledetti esami), fisica quantistica, biochimica e addiritura medicina.
Questo titolone dovrebbe già essere rintracciabile mentre voi state leggendo queste righe (ergo, mentre state leggendo questo qualcuno sta già facendo la recensione del gioco, ritardi vari permettendo).

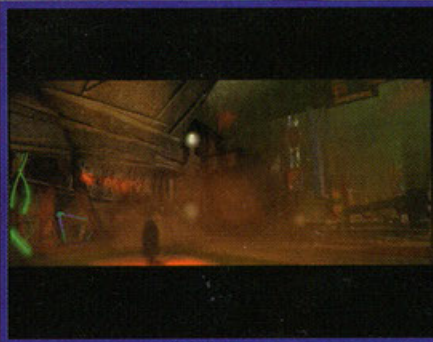
a cura di Alessandro "Zolthar" Debolezza

Indipendence Day: The Game

ECTS 96 REPORT

Quando leggerete questo speciale e in particolare modo queste tre pagine della Electronic Arts, di sicuro avrete già visto l'omonimo film al quale si inspira l'ultimissimo prodotto di casa Fox Interactive, ovvero Indipendence Day. In pratica questo titolo non è altro se non la pura trasposizione videoludica della trama hollywoodiana di una pellicola di successo, e già questo è tutto dire. E così, esattamente come succedeva nel lungometraggio, anche in ID4 vi ritroverete a combattere contro una famelica lotta di alieni, i quali non hanno intenzione di farsi mettere dentro un paracadute (o era un pacco? O una coperta?) come ha fatto Willy (il principe, avete presente la scena, no?), bensì preferirebbero graticolarvi la faccia alla meno peggio e conquistarsi la Terra il più in fretta possibile. Riuscirete a mettere insieme una super squadra armata dei più potenti caccia bombardieri russi e americani (avrete a disposizione molti velivoli, dall'FA-18s al MIG-31) per sconfiggere 'sti rompiballe una volta per tutte? In pratica quindi si tratta di una simulazione piuttosto arcade nella quale vi ritroverete a volare in desolati gran canyon o nel bel mezzo delle più famose città americane, mentre saluterete gli spettatori dai cockpit del vostro bolide. Ma sarà davvero bello ?

Crusader: No Regret

ECTS 96 REPORT

La prima volta fu Crusader: No Remorse. Una pericolosa fazione bellica chiamata Political Unity stava cercando di devastare la Terra irreparabilmente per sempre. Spettò a voi fare un casino infernale e rimettere a posto tutto quanto, ponendo fino alle numerose lotte intestine scoppiate un po' ovunque.
Ora è giunto il momento di Crusader: No Regret e sarete sempre voi il casinista di turno. Questo sequel prende piede esattamente dove finiva
il suo fratellino minore, la benamata fazione politica non ne vuole sapere di cedere alla vostra forza e pur di aprirvi in quattro e di sbucciarvi per bene è ora pronta a fare veramente di tutto. Insomma, dovrete ritornare a vivere le stesse emozioni già incontrate nel primo episodio, cercando di sopravvivere per l'ennesima volta nei nuovi 10 livelli multipli arricchiti da un notevole dettaglio, da una grafica ancora più bella e da una "distruzione ancora più esplosiva". Avrete a disposizione ben 19 armi molto (ma molto) letali, vi divertirete un frego a usarle su qualunque cosa si muova mentre osserverete allegramente i vostri nemici andare in mille pezzi o congelarsi, o vaporizzarsi, o sciogliersi ... Beh, avete capito immagino: di effetti speciali ce ne saranno davvero tanti e anche in questa occasione la Origin promette bene.

Privateer 2: The Darkening

ECTS 96 REPORT

Un altro seguito di uno dei giochi meglio riusciti del passato videoludico, prima che arrivassero i film interattivi o i titoli in alta risoluzione.
Privateer era davvero un bel simulatore e le sue caratteristiche innovative ne fecero quasi un best seller, se non fosse stato per il concetto di gioco non troppo esaltante e talvolta ripetitivo. E questo seguito? Beh, sarete voi stessi i primi a constatare come l'odierna era informatica ne abbia influenzato la produzione: grafica SVGA dettagliatissima e sequenze animate degne del miglior film (gli spezzoni sono stati girati negli Pinewood Studios di Londra, dove, tanto per citare un titolo, è stato creato Alien 3 di David Fincher) interpretate da attori professionisti, alcuni dei quali anche piuttosto famosi. Vi ritroverete di nuovo a bordo di una fatiscente nave stellare con pochi crediti, pronti ad affrontare l'universo commerciando, esplorando e lottando a destra e a manca, per diventare di nuovo una leggenda. Un sonoro travolgente, una trama decisamente intrigante, dei combattimenti spaziali 3D fluidi e "adrenalinici" sono soltanto delle piccole caratteristiche, ma non temete, presto avrete una preview tutta quanta per voi!

Andretti Racing

ECTS 96 REPORT

Un nome, un mito, una leggenda. Chi non conosce Mario Andretti? Spero nessuno abbia alzato la mano ovviamente. Già in un lontano passato uscì il vecchissimo Mario Andretti Racing Challege (forse qualcuno se lo ricorda ancora, o almeno rammenta i quadrettoni pixellati delle vetture e dei circuiti...) e fu un delirio a causa della sua elevata giocabilità. Mai nulla era stato prodotto di così carino in quei tempi e io ci ho giocato davvero un pacco (probabilmente perché non avevi Indy 500, e scusa NdBDM). Ora c'è questo suo fratellone in arrivo e gli screenshots dovrebbero dirla lunga sulla cura usata per portarlo a termine.
Avrete ancora modo di cimentarvi attraverso tutte le simulazioni di guida più famose, dalle stock car fino alla formula Indy, passando per le F1 o facendoci un giretto su delle categorie inferiori. Verrà implementata la possibilità di giocare in quattro via rete o addirittura in split screen (e qua ci vorrà un computer turboninja per far girare tutto!): spazio alle emozioni quindi.
Ci saranno varie modalità di gioco, dal semplice campionato alla fase Arcade, passando per una sorta di deathmatch, o ancora una prova di velocità: insomma, il team della EA Sports si è buttato in pista e i cavoli ora sono davvero acidi per tutti quanti...

a cura di Alessandro "Zolthar" Debolezza

Fifa 97

ECTS 96 REPORT

E tre! Già, eccoci al terzo capitolo della simulazione sportiva più amata da tutti i tempi: non solo perché si tratta del calcio, ma soprattutto perché stiamo parlando della saga sportiva che è riuscita a furoreggiare in ogni paese della Terra. All'origine fu Fifa Soccer. Poi venne Fifa 96 (e vai con la Hola!) e ora sta per uscire Fifa 97. Ma vieni! Sono sicuro ve lo starete già chiedendo: ma cosa cavolo possono avere messo in più quei matti della EA Sports in un titolo che già aveva tutto? Bella domanda. Beh, ovviamente la simulazione vera e propria non cambierà affatto, bensì le principali modifiche (forse bisognerebbe dire "abbellimenti") le ha subite l'engine e la grafica. Il motore difatti è stato completamente riscritto utilizzando un linguaggio a 32 bit capace di grandi cose, primo tra tutte l'uso del Motion Capture con il MotionBlending (in sostanza sono stati filmati dei veri calciatori e sono stati piazzati sul PC per essere rielaborati, in modo da dar vita ai giocatori di Fifa 97) e una magnifica grafica 3D in alta risoluzione calcolata in tempo reale. Il gioco sarà inoltre più veloce e offrirà la possibilità di confrontarsi in massacranti match in stile arcade o in estenuanti sfide mozzafiato sprofondando nella perfetta simulazione agonistica. Texture ovunque, audio ancora più bello di quello già ascoltato in passato, nuove visuali e ancora tanto divertimento frenetico! E scusate!

Nhl 97

ECTS 96 REPORT

Fifa 97 non bastava. E no, perché le cose o si fanno da infarto, o non le si fanno (uhm, forse non era esattamente questo ciò che diceva il celebre proverbio...). Beh, cosa vi devo dire: penso ve lo ricordiate ancora il suo fratellino minore, no? Il motore era lo stesso di Fifa 96 e la giocabilità era elevatissima già allora. Adesso l'engine è stato rifatto daccapo e gira a 32 bit: è stato utilizzato per il nuovo Fifa, poteva non essere utilizzato per quest'altro colosso?

Certo che no.

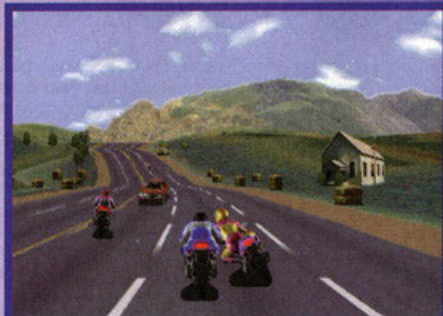
Ancora per una volta verrete proiettati in una delle tante arene virtuali, pronti a far saltare tante belle scheggine di ghiaccio rollando sui vostri pattini, mentre la folla vi inciterà coi cori più distruttivi e più esaltanti mai sentiti.

Anche in questo caso è stato utilizzato il MotionBlending per ottenere degli effetti 3D davvero meravigliosi, assicurando una realtà e un coinvolgimento inenarrabili. Avrete a disposizione delle inquadrature nuove di pacca e il press-pack parla di animazioni di livello cinematografico e di una presentazione "adrenalinica", senza menzionare nemmeno i 600 giocatori pronti a farvi un mazzo così, e tutti quanti con le loro caratteristiche rispecchianti il vero ovviamente.

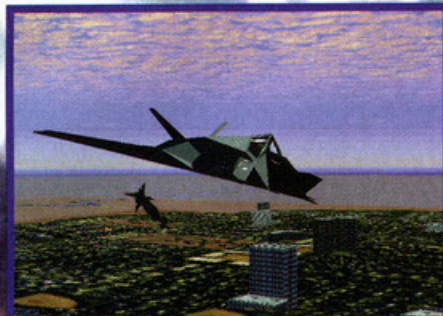
Mi raccomando, rimanente calmi e non spaccate nulla mentre attendete la sua uscita!

Road Rash

ECTS 96 REPORT

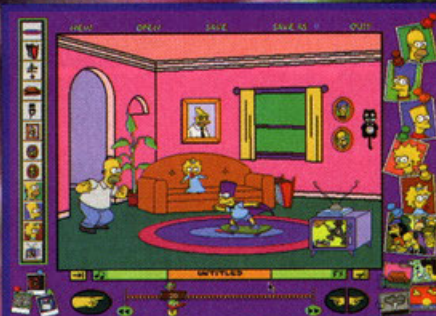
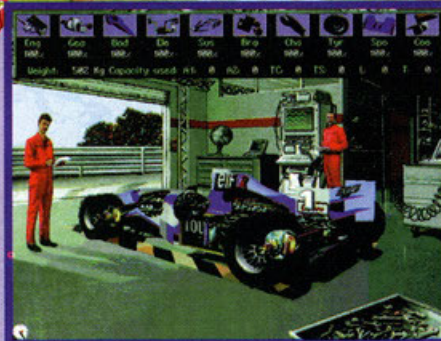
Ditelo pure: lo aspettavate da un secolo e non ci speravate più. Certo, la conversione ufficiale era stata preannunciata da una vita, di tempo ne è passato davvero tanto e magari iniziavate a dubitare. Beh, tranquilli: adesso non dovrete comprarvi una console per giocare a Road Rash, poiché col vostro PC potrete vederne delle belle. Ovviamente e manco a farlo apposta la data di uscita non è ancora stata comunicata, ma il gioco in questione ormai sembra giunto al termine, perciò non dovrebbe mancare ancora tanto prima di potere salire in sella al nostro veicolo, pronti a scalciare prendendo a cartoni il casco degli altri corridori, osservandoli volare via mentre la moto graffia l'asfalto! Il titolo in questione uscirà unicamente per piattaforme Windows 95 e vanterà una grafica in alta risoluzione, fluida e senza scatti (forse le DirectX iniziano a funzionare...). In più potrete vedervela con oltre 15 avversari controllati dal computer (polizia compresa) correndo su 25 circuiti con l'unico scopo di diventare il re della strada. Si potrà anche giocare in due se si possiede un modem o in 8 se in casa avete una piccola rete locale. Beh, siete pronti a capottarvi sul cemento sfrecciando in totale libertà a più di 150 miglia allora? Se sì, compratevi un elemetto da combattimento...

a cura di Alessandro "Zolthar" Debolezza

ATF Gold

ECTS 96 REPORT

Se dico ATF dovreste sapere di cosa sto parlando, soprattutto se leggete la nostra meravigliosa rivista da un po' di tempo a questa parte.
Di ATF infatti ne abbiamo già ampiamente parlato su qualche numero fa e se vi ricordate bene rammenterete che il titolo in questione fu prodotto dalla Jane's Combat Simulations, i quali hanno fatto davvero un buon lavoro. Beh, questo non è un sequel (troppo presto del resto, eccheddiamine!), ma lo stesso gioco già visto con l'aggiunta del mirabile data CD Nato Fighters, anche questo pronto ad uscire tra breve.
Praticamente avrete tutto lo splendore del primo ATF con l'aggiunta di una caterva di missioni, dove potrete volare sui cieli di tutta l'Europa salendo a bordo dei caccia più avveniristici, dall'F-16 all'Eurofighter. Una iosa di nuove armi (signori, il maestro dei neologismi! NdBDM) per la gioia di tutti voi bombaroli, un realismo all'avanguardia per la felicità di tutti voi adoratori delle simulazioni e una giocabilità come poche per la meraviglia di tutti voi smanettoni sono solo il contorno di un piatto molto succoso che vanterà inoltre un esagerato numero di missioni e un'innovativa modellazione del terreno, per renderlo ancora più realistico, senza nemmeno accennare tutti i nuovi mezzi disponibili: Windows 95 inizia ad essere piuttosto efficace...

Team F1

ECTS 96 REPORT

Ed eccoci giunti ad un altro titolo, questa volta marcato dagli Ascaron, un team di programmatori made in Germania. Il nome di questo gioco forse potrebbe trarvi in inganno e magari state già pensando ad un'altra simulazione di guida inerente la formula più emozionante di gare automobilistiche, ma in realtà non è così poiché il prodotto in questione è un manageriale senza scrupoli. Cosa voglio intendere? Se avete potuto provare Grand Prix Manager della Microprose forse ricorderete di quanto fosse completo e forse addirittura troppo esauriente nella sua accuratezza. Beh, Team F1 vorrebbe imporsi sul mercato come la versione definitiva di questo genere di titoli, cercando di sbattere fuori dalla piazza il titolo sopra decantato. Questo ovviamente poiché vanterà un'accuratezza davvero notevole e una semplicità di impiego ed utilizzo davvero user friendly, consentendovi di interagire in modo "reale" con tutto lo staff che sta dietro ad un intero campionato di Formula 1. Avrete il controllo di ogni cosa e per contorno disporrete di oltre due ore di commenti fatti da esperti del settore e dai più famosi piloti, sebbene non sarà trascurata la gara vera e propria, dove potrete vedere le vostre vetture sfrecciare nell'autodromo da varie angolazioni. Cosa ne dite?

The Simpsons Cartoon Studio

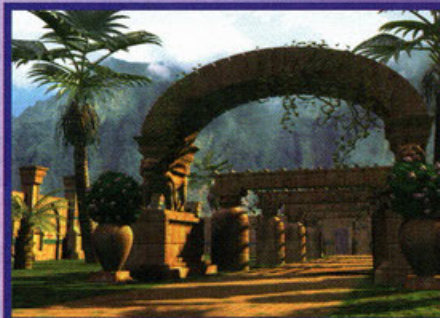
ECTS 96 REPORT

"Non farò più fotocopie del mio sedere..." Ehm, no, stavo scherzando, è solo che il titolo in questione mi ha riportato in mente un sacco di ricordi: avete presente quando Bart, nella sigla di apertura del cartone, era sempre davanti alla lavagna a scrivere delle cose assurde tipo la mia? Beh, ecco, io ho fatto solo una piccola citazione. Bei tempi quelli! Bando alle ciance però, perché il tempo è quello che è e lo spazio a mia disposizione è ancora meno. I Simpsons li conoscerete spero tutti quanti, quindi non sto nemmeno a dirvi chi siano costoro: adesso la EA, attraverso un prodotto marchiato Fox Interactive, vi offre la magnifica opportunità di crearvi il vostro episodio di questa pazzesca serie televisiva. Come? Beh, ma è semplicissimo. In pratica vi metterà a disposizione un vero e proprio studio amatoriale, con tools avanzati e altro ancora, grazie ai quali potrete assemblare da soli le sequenze fatte in case con le vostre mani. Potrete scegliere tra 35 coloratissimi fondali diversi, centinaia di suoni, voci ed effetti, ehm, "rumorosi", oltre 12.000 frame di animazione differenti e altro ancora, giusto per rendere l'idea. Potrete così diventare dei neo registi, creandovi le avventure più demenziali mai viste in quella paradossale città chiamata Springfield.
Buon lavoro!

a cura di Stefano Gradi

Lands Of Lore 2

Ecco uno dei seguiti più attesi dagli appassionati di giochi di ruolo; il primo titolo è ancora oggi uno dei migliori nel suo campo, ma i Westwood non si accontentano mai e propongono un nuovo episodio completamente rinnovato e tecnicamente all'avanguardia.
Voi impersonate Luther, il figlio dello stregone della Dark Army, un non meglio precisato gruppo militare, dovete esplorare terre e lande desolate, popolate di ogni genere di creature, alla ricerca dell'Ancient Magic, un potere sovrannaturale che vi libererà da ogni costrizione nei confronti di vostro padre.
Lands of Lore 2: Guardians of Destiny è un adventure/RPG in tempo reale, la visuale di gioco è in prima persona, il motore grafico è in 3-D reale e permette movimenti a 360 gradi in completa libertà.
Il gioco vanta anche una colonna sonora ed effetti speciali da paura nel vero senso del termine, l'atmosfera che si crea giocando vi terrorizzerà non poco.
Molta cura è stata posta nel realizzare i mostri che popolano il mondo di Guardians of Destiny, l'intelligenza artificiale è una delle più evolute che siano mai state integrate in un gioco di ruolo, le creature reagiranno diversamente a seconda delle vostre mosse; se solo cercate di evitarli, vi seguiranno diventando sempre più cattivi a ogni passo in più che dovranno fare per raggiungervi.
L'interazione con i personaggi presenti sarà semplice e intuitiva permettendo di vivere il gioco come una lunga e intensa avventura.
Personalmente non vedo l'ora di poterci giocare, purtroppo bisognerà aspettare dicembre.

Skynet

La Bethesda ritorna con il seguito di Terminator: Future Shock, un gioco che ha fatto impazzire i fans di Schwarzy di tutto il mondo. I programmatori hanno detto che sono praticamente stati costretti a realizzare Skynet, infatti hanno ricevuto migliaia di consigli e di richieste da videogiocatori di tutto il mondo.
Questo nuovo episodio è ambientato in terribile mondo post apocalittico nel quale l'organizzazione Skynet ha preso il controllo di tutto e di tutti e la caccia all'uomo è diventato lo sport nazionale. Arruolati nel movimento di resistenza creato da John Connor dovete attaccare un complesso meccanico per poter riconquistare la libertà.
Purtroppo scoprite troppo tardi, quando ormai non potete più ritirarvi, che questo complesso nasconde un dispositivo segreto che rende Skynet invulnerabile.
La vostra missione diventa così quasi impossibile, ma un modo per distruggerli esiste: sta a voi scoprire quale.
Per riuscirci dovrete scoprire e distruggere una base nucleare, correre a tutta velocità con una jeep attraverso misteriose rovine e infiltrarvi nella fortezza di Skynet e riuscire a conquistarla. Questa è la trama per la modalità a singolo giocatore, è infatti prevista la possibilità di scontrarsi con avversari umani in paurosi e terrificanti deathmatch. Potete scegliere di impersonare diverse creature compreso un Terminator, pilotare veicoli militari e investire i vostri avversari, impadronirvi di mezzi volanti abbandonati e colpire i nemici dall'alto senza che questi si possano accorgere di voi.
Gli scenari dei combattimenti non si limitano a piccoli cunicoli all'interno di oscuri palazzi sventrati, potete battagliere tra le vie di città semidistrutte e nascondervi tra le carcasse di vecchie auto che farebbero la fortuna di un qualsiasi sfasciacarrozze.
Non è da dimenticare poi la possibilità di crearsi i propri livelli grazie all'editor interno ed è pregevole il fatto che per giocare in multyplayer sia necessaria una sola copia del gioco.
Il tutto sarà possibile grazie all'ultima evoluzione del motore X-ngine, sviluppato dagli stessi programmatori. Le routine grafiche permettono la rappresentazione di un mondo in 3-D reale, in SVGA completamente rivestito di texture di altissima qualità.
Le armi che potete utilizzare sono in tutto 17 e sono veramente devastanti, potrete iniziare a sceglierle a novembre, mese previsto per la pubblicazione del gioco.

4-4-2

Il prefisso di un nuovo telefono erotico ? Le misure delle nuove top model ? No, la formazione di gioco preferita dalla maggior parte degli allenatori di calcio. 4-4-2 è una nuova simulazione calcistica in uscita a novembre, sempreché vengano rispettati i tempi di pubblicazione. Apro una piccola parentesi per rendervi partecipi di quanto scritto nella press-release della Virgin relativa a questo titolo, testuali parole: "Come Claudia Schiffer con le chiavi di una cantina, 4-4-2 vi offre il meglio di entrambi i mondi: vere azioni di calcio supportate da un forte gioco direttivo". Sinceramente qui in redazione siamo rimasti un po' interdetti, non abbiamo capito il senso di questa frase, boh, sarà il tipico humour inglese. 4-4-2 è un titolo che mixa (mischia, traduzione per i non discotecari) azione di gioco e strategia manageriale, speriamo che colmi le lacune presenti nei titoli simili pubblicati qualche mese addietro. Inizierete con 30 milioni di sterline e una lista di oltre 2800 giocatori, dovrete costruire una squadra di 20 calciatori e partire dalla quarta divisione inglese e riuscire ad arrivare a vincere la Premier League.

I giocatori potranno essere allenati, si infortuneranno e si ritireranno, i vivai sforneranno nuove promesse, starà a voi scegliere i migliori giocatori per ogni stagione. All'inizio il vostro stadio avrà una capacità di 5000 posti in piedi, grazie agli introiti che riuscirete a procurarvi potrete ingrandirlo fino ad averne uno super-futuristico da oltre 100000 posti tutti coperti e con le poltroncine in velluto.

Naturalmente più vincerete, più riempirete lo stadio e gli sponsor faranno a gara per firmare dei contratti ; non basterà essere degli esperti di calcio, bisognerà conoscere anche le principali regole economiche. I giocatori hanno circa 25 attributi speciali divisi in sei categorie: abilità, caratteristiche fisiche, esperienza, motivazioni, confidenza e morale ; dovrete scegliere il compromesso migliore. Per fare un esempio: le motivazioni dei giocatori in una partita che vale la coppa dei campioni saranno certamente diverse da quelle di una squadra di metà classifica che gioca con una squadra di pari livello.

Sarà inoltre possibile disputare tornei internazionali con le rappresentative di oltre 80 paesi, i valori delle squadre varieranno a seconda del comportamento dei giocatori nei rispettivi campionati, vedremo forse l'Italia vincere l'europeo?

Black Dawn

Si sa ancora poco di questo gioco, una simulazione di elicottero, una moda imperante in questi ultimi mesi.

Da quello che ho avuto modo di vedere, però, mi sembra che Black Dawn non sia una vera e propria simulazione, piuttosto un gioco che ricorda molto da vicino Maximum Comanche Overkill. La giocabilità sembra essere il vero punto di forza di questo titolo che vanta un'incredibile grafica in SVGA, una colonna sonora da urlo e un'azione frenetica e appassionante.

Black Dawn è diviso in 32 missioni di difficoltà crescente, ricche di obiettivi secondari che richiederanno molto allenamento per superarle.

Ci si potrà sedere nella cabina di pilotaggio di alcuni tra i migliori elicotteri da guerra, si volerà su territori sempre diversi e in condizioni atmosferiche variabili, insomma una vera e propria sfida per gli amanti del cielo! Le armi disponibili saranno circa una dozzina e bonus e power up (?!?) permetteranno di aumentare la potenza di fuoco. Il motore 3-D unito alla tecnologia Smart Cam permetterà il controllo di numerosi elicotteri indipendenti nel medesimo momento, mi domando solo come questo sarà possibile, forse in modalità multiplayer.

Da quello che ho visto mi sembra che sia veramente divertente, purtroppo non si sa nulla a proposito della data di uscita, speriamo che sia imminente.

Grid Run

Ooooh, i puzzle game!!! Che bello, i classici giochini da provare nei ritagli di tempo, o no ? Ma, francamente penso proprio di no, Grid Run è si un puzzle game, tanto evoluto però che richiede la massima attenzione nell'essere giocato.

In Grid Run troviamo una serie di labirinti sviluppati attraverso 16 pianeti, lo scopo del gioco è quello di esplorarli e raccogliere delle bandierine situate in punti strategici. Non pensate però che basti trovare la strada giusta, ben 16 alieni in ogni labirinto vi daranno del filo da torcere. Si potrà anche giocare in due, in tre o in quattro, tutti contro tutti tra 48 livelli, con 16 bonus (mi sembra che il numero 16 si ripeta un po' troppo, anche 48 è un multiplo di tale numero, cosa vorrà mai dire?) e un azione frenetica ed entusiasmante.

a cura di Massimo "NKZ" Nichini

X-MEN: Children of the atom

I figli dell'atomo approdano sul nostro beneamato PC.
Per chi non li conoscesse, gli X-MEN sono dei popolari personaggi a fumetti della Marvel, mutanti dotati di particolarissimi poter derivati dalla loro alterazione genetica, il fattore X.
Questo titolo, conversione dell'omonimo Coin-Op presente in sala giochi da un po' di tempo, è un picchiaduro nel classico stile Capcom (gli stessi di Street Fighter II, tanto per essere chiari), con tanto di personaggi segreti, combo spettacolari e super mosse alla "non ti prenderò mai, ma se dovesse succedere è meglio che molli i comandi e te ne vai a casa"...
Se siete appassionati degli uomini-x o semplicemente amate i picchiaduro più tradizionali, allora questo titolo fa per voi. Buona attesa.

Iron And Blood

Ennesimo gioco ispirato alla saga fantasy di Advanced Dungeon & Dragons.
A differenza di tutte le precedenti uscite basate sul mitico gioco di ruolo, che ovviamente venivano convertiti come RPG, questa volta il titolo nasconde un picchiaduro 3D alla Virtua Fighter con tanto di effetti di rotazione vari.
Per i più smaliziati di AD&D diciamo che il gioco ha come background il desolato mondo di Ravenloft, e che i personaggi sono i classici characters che tante volte abbiamo impersonato cercando di fregare il master di turno. Le caratteristiche tecniche parlano di 225.000 poligoni e 64 armi differenti e modalità di gioco 1 contro 1 o team-up.
La data di uscita prevista (novembre '96) mi permette di assicurarvi una recensione dettagliata del gioco a breve, brevissimo termine.

The Crow: City Of Angels

Sulla scia dell'entusiasmo suscitato dal Festival di Cannes, la Acclaim ne approfitta per lanciare la versione digitale del seguito di quel gran successo del botteghino, che è stato "Il Corvo".
Allo sviluppo di questo progetto hanno partecipato in modo attivo gli stessi produttori del film, i quali hanno lavorato in stretto contatto con i programmatori durante tutte le fasi della creazione del gioco.
The Crow: C.O.A. appartiene alla categoria dei picchiaduro, anche se è importante sottolineare come siano state apportate alcune importanti variazioni sul tema: è infatti interessante sapere che non dovrete solamente pestare gente a destra e a manca, ma vi dovrete anche cimentare in un'impegnativa esplorazione delle locazioni che avrete a disposizione, naturalmente realizzate per intero con una iper-realistica tecnica di grafica digitalizzata in 3D.
Non mi resta da dirvi nient'altro se non che - se siete fan sfegatati dell' "Uccellaccio Nero" - dovete assolutamente farvi regalare per Natale un PC con CD-ROM (naturalmente se non l'avete già!).

Space Bunnies Must Die!

Io non li capisco proprio i programmatori del giorno d'oggi: c'è chi si accanisce contro i pinguini, chi ce l'ha a morte con le mucche e...ci mancava solo chi odia i conigli!!!
Ma si puo' sapere cosa hanno loro fatto di male queste povere bestiole? Mah, I have no words!!!
Comunque sia, bisogna dire che - in questo nuovo titolo di casa Acclaim - vi troverete come al solito a vestire i panni dell'eroe di turno, che tra un impegno e l'altro deve salvare la Terra da...un invasione di crudelissimi conigli alieni (?). S.B.M.D. sarà un arcade realizzato con una spettacolare e "fumettosa" grafica tridimensionale e vi impegnerà non poco nell'impresa di liberare il nostro amato pianeta da quegli odiosi mammiferi orecchiuti.
Non vi resta dunque che rimboccarvi le maniche e prepararvi a far spazio nel freezer, per tutte le vittime che mieterete e che allieteranno le vostre ore a tavola, durante il cenone di Natale.

Stratosphere

Pianeti sottomessi dalle forze del male, ribelli che non hanno proprio la minima voglia di farsi mettere le scarpe in testa...mmmhhh...tema abbastanza ricorrente!
E la trama di Stratosphere non si discosta di molto da questo stereotipo.
Nella primavera del '97, dunque, tutti i possessori di un PC con CD-ROM avranno la possibilità di dedicarsi ad un nuovo mix arcade/strategy-game in cui avrete a disposizione una serie di visuali dall'alto a 360° e grafica 3D mozzafiato: preparatevi ad affrontare arcani misteri tra scienza e magia, nel tentativo di riportare la pace sul vostro amato pianeta.

a cura di Davide "Maska" Masaretti

Versailles

REPORT

Torniamo indietro nel tempo di 300 anni, immergiamoci in un mondo aristocratico di arte e musica, entriamo nel palazzo più bello della storia, giochiamo a Versailles, un nuovo gioco della Cryo di imminente uscita, un mix tra avventura e visita turistica. Potremo esplorare ogni angolo del palazzo e interagire con i più prestigiosi membri della corte di Versailles, il tutto all'insegna di una grafica 3D ultradettagliata. Avremo ovviamente un obbiettivo da compiere: fermare una segreta cospirazione ai danni del re di Francia. Dio salvi il re... e noi salveremo il palazzo...

Tales Of Atlantis

REPORT

Mentre l'umanità lentamente emergeva dalla preistoria, si sviluppava una già antica civiltà, ricca e tecnologicamente molto evoluta, il popolo di Atlantide.
Dal suo palazzo, la regina Rhea regna sovrana in un'isola di pace e tranquillità, dove violenza e intrighi non possono esistere.
La cosa, però, è destinata a durare poco e infatti accadrà presto una disgrazia. Sua maestà scomparirà e voi, eroi di Atlantide vi cimenterete in un'avventura impossibile per la salvezza del popolo "atlantideo".
Grafica SVGA, animazione "full screen", atmosfera cinematografica. Queste le premesse di questo titolo disponibile dal febbraio 97.

Dragon Lore 2

REPORT

Un'altra avventura? Un'altro sequel? Mi sa proprio di sì... Ambientazione fantasy, draghi, terre selvagge e magia a non finire.
Poteva, tra l'altro, mancare una grafica mozzafiato (3D "full screen" precalcolato, animazioni e sequenze in tempo reale)? Vi piace viaggiare da un posto più mistico dell'altro?
Vi affascina il contatto con forme di vita che solo la fantasia umana poteva concepire? Bene, aspettate fino a novembre...

a cura di Davide "Maska" Masaretti

Soul Hunt

REPORT

Siete maniaci dell'occulto? Riti pagani, sacrifici umani e orge sataniche sono le cose che più vi impegnano durante la settimana? Amate la magia e tutto ciò che può essere ritenuto mistico voi lo considerate indispensabile? La vostra unica dimora consiste in un'automobile, piena zeppa di simboli e oggetti anticlericali? Col vostro mezzo vi piace fare pazzie e magari se vi capita compiete qualche sacrificio umano passando col rosso? Portate al collo un crocefisso al contrario? Bene, sappiate che la Gametek sta sfornando per voi un prodotto più che adatto alle vostre esigenze di apprendisti stregoni. Il suo titolo è Soul Hunt, un gioco che mischia caratteristiche adventure con gli elementi classici delle simulazioni automobilistiche (non sanno più che inventare... NdBDM). Azione, avventura e mistero per un prodotto che graficamente sembra promettere bene. Potrete inoltre esplorare otto misteriose e antiche rovine per una realistica passeggiata tra magia ed occulto. A gennaio 97 dal vostro negoziante di fiducia.

Battlecruiser 3000 AD

REPORT

Con questo titolo la casa inglese intende eguagliare il successo di titoli della portata di Elite ed Elite2, lanciando sul mercato videoludico l'ennesimo simulatore spaziale. BC 3000 AD combinerà strategia, combattimenti cosmici e commercio intergalattico, in un universo tridimensionale ultradettagliato, all'insegna della conquista ed esplorazione. Sarete al comando di un equipaggio di 75 uomini, a bordo di navi spaziali multiruolo (da guerra e trasporto merci) per compiere missioni in cui saranno indispensabili riflessi, senso del comando e abilità nel contrattare. I programmatori garantiscono un'avanzata gestione dell'intelligenza artificiale per un'efficace interazione con le popolazioni aliene che avrete modo di incontrare. Anche in campo grafico le garanzie non mancano (quando mai...): 3D con effetti notte/giorno, tempeste, comete, asteroidi, buchi neri e ovviamente pianeti (200). 13 differenti razze aliene sparse per 25 sistemi solari. Uscita prevista: novembre.

a cura di Davide "Maska" Mascaretti

Assassin 2015

La Warner Interactive propone questo movimentato thriller di azione al quale giocatore parteciperà in prima persona, associando una trama interessante ad un concept strausato. Il giocatore vestirà i panni di Jack Butcher, un sicario incaricato di assassinare il dirigente di un'organizzazione di ricerca industriale finanziata dal governo. Il piano va a monte e, per evitare una morte sicura, Jack è costretto a fuggire dall'edificio. Per farlo deve affrontare nemici, sia umani che robotizzati, di dimensioni e potenza mai viste. Il gioco includerà sequenze AVI di notevole impatto. Presto disponibile per Windows 95.

Creatures

Questo prodotto è il risultato di un lavoro di studio e sviluppo durato quattro anni e svolto da un gruppo di esperti di vita artificiale di Cambridge, Inghilterra. Il gioco, nel quale è incorporata una rivoluzionaria tecnologia chiamata "CyberLife", è un'innovazione nel campo della simulazione vitale. Un ambiente vasto e complesso nel quale vivono e prosperano le simpatiche Creatures, pieno di stimoli, alimenti e pericoli. Si avranno a disposizione apparecchiature per il controllo dello stato di salute di ogni creatura e un corredo di strumenti scientifici per alterare la loro composizione chimica e biologica.

Prodotto dalla Millenium Interactive, Creatures sarà disponibile in periodo invernale.

Deadlock

Deadlock è un gioco di conquista planetaria da 1 a 7 giocatori e può essere giocato in rete o via Internet per un'interessante esperienza di gioco. Assumerete il ruolo del comandante di una colonia spaziale in gara per la supremazia planetaria usando strategie economiche, culturali e militari. Si potrà scegliere tra una delle sei specie aliene, ciascuna con le proprie caratteristiche uniche, oppure si potrà decidere di difendere la bandiera degli umani. Da primo acchito, il prodotto sembra offrire pochi elementi originali; comunque sia, non ci resta che aspettare un'eventuale recensione su PCGP nei prossimi mesi.

Mia

Ambientato in Vietnam, MIA (Missing In Action) rappresenta un interessante simulatore di volo che vi metterà al comando di otto diversi mezzi aerei. Cinque campagne militari ricche di dettagli che si ispirano agli eventi reali del conflitto. Trenta missioni che vanno dalla semplice ricognizione alle missioni notturne in Cambogia. Non mancheranno sequenze in FMV per consentire una migliore immedesimazione.

Il gioco si muoverà su autentiche mappe in 3D, ciascuna con una propria configurazione geografica e situazioni di battaglia. Data di uscita: autunno-inverno.

International Moto X

Ecco un'interessante simulazione motociclistica fuoristrada. Con il suo esclusivo motore grafico 3D, IMX offrirà al giocatore un effetto di guida realistico (si spera...) e velocità rompicollo (?).

Potrete scegliere tra oltre trenta percorsi dai quattro continenti.

Il gioco offrirà una modalità allenamento e diversi livelli di campionato, schermo divisibile per 1 o 2 giocatori (split screen) e possibilità di collegamento in serie. Inoltre il prodotto comprenderà anche un editor dei percorsi.

L'uscita è imminente, staremo a vedere...

Ravage

Un segretissimo programma di ricerca del governo è riuscito a rompere la barriera dimensionale, svelando quindi non solo l'esistenza di nuovi mondi, ma anche di un orrendo parassita, il Necron, uno spietato conquistatore di luoghi extradimensionali.

I Necron hanno invaso il nostro pianeta e il giocatore impersonerà l'unico superstite di un movimento di ribelli e starà a lui intrufolarsi in tutte le dimensioni assoggettate ai Necron, per così fermare la loro avanzata.

Un particolare motore grafico chiamato "Panocube" offrirà, a detta dei programmatori, un incredibile campo di visione da 360° (sai che novità...).

A cura di Riccardo Landi

Mass Destruction

REPORT

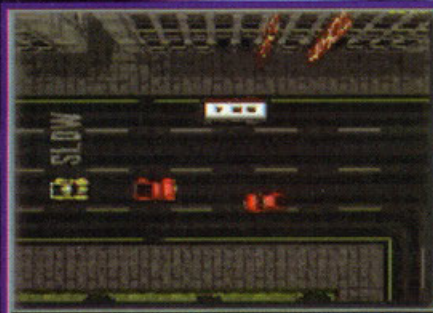
Ancora una volta vi troverete a bordo di un carro armato, ma come avrete capito dal titolo, questa volta non si avrà a che fare con complicate strumentazioni.
L'unica cosa che dovrete fare sarà distruggere tutto ciò che vi sta antipatico o che minaccia la vostra incolumità. Il materiale esplosivo presente sulla scena è qualcosa di sorprendente, persino i bidoni della spazzatura possono essere un pericolo.
Comunque non preoccupatevi perché anche voi disporrete di un arsenale sproporzionato per un semplice carro armato (comprese mine e missili a ricerca calorica). Il gioco sarà diviso in 24 scenari che spazieranno dall'arido deserto all'affollata città e ogni missione avrà un obiettivo primario e uno secondario (distruggere, distruggere, distruggere!).
La grafica è interamente in 3D con una visuale "a volo d'uccello" che mostrerà il vostro bel mezzo scorrazzare a destra e a manca seminando panico e morte.

Duck City

REPORT

QUACK QUACK! Benvenuti a Duck City, la patria delle papere che si sanno divertire!
Ebbene sì, con questo gioco potrete partecipare in prima persona ai momenti più spassosi della vita di una papera. Duck City è composto da sei "giochini", uno più stupido dell'altro; si comincia con SlamDuck, un'assurda parodia di una partita di basket; poi è la volta di Snip Snip dove potrete divertirvi a sperimentare tutte le pettinature e i tagli di capelli che vi vengono in mente. Se questo non vi basta c'è anche DuckLab, la versione pennuta di Frankenstein e RoboDuck, l'ultimo ritrovato delle forze di polizia, il poliziotto estremo (vivo o morto, tu verrai con me!). Vi sembra un gioco assurdo? Beh, avete pienamente ragione, non c'è niente di più stupido di Duck City. La grafica e le animazioni saranno in stile cartoon e oltre ai suddetti sei giochi ci saranno una manciata di screen saver "paperosi" e un breve cartone animato che, guarda caso avrà a che fare con i paperi. Tutti gli appassionati di questi simpatici pennuti non dovranno far altro che aspettare quest'inverno per poter finalmente capire cosa significa essere papero.

Grand Theft Auto

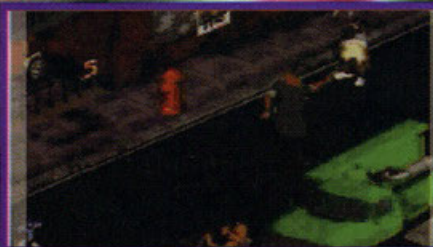
REPORT

Finalmente il sogno di ogni automobilista potrà essere realizzato.
Basta con quelle nauseanti corse tra bolidi costosissimi su circuiti ad alta velocità, basta emulare gli assi di Formula 1 sui tracciati del mondiale!
Grand Theft Auto vi darà la possibilità di competere in corse clandestine che si correranno attraverso la città su macchine "normali".
Questo comporta la possibilità di passare col rosso, stirare le vecchiette che attraversano la strada con in braccio il loro caro "Ciuaua"(HA HA HA!!!! Hops, mi sono lasciato trasportare). Naturalmente questo non sarà apprezzato dalle forze dell'ordine che faranno di tutto per sbattervi in cella.
Tutto questo sarà visualizzato in 3D con la visuale a volo d'uccello tanto cara ai tizi della BMG. Avrete a disposizione decine e decine di macchine tra le quali scegliere tutte con clacson funzionante. Per poter infrangere tutti gli articoli del codice stradale, però, dovrete aspettare fino alla primavera del '97.

Exhumed

REPORT

Come tutte le software che si rispettino anche la BMG non si è dimenticata di proporre il suo clone di Doom (o Quake?).
Questa volta ci si ritrova nell'antico Egitto, per il resto tutto è identico a Doom, quake, Duke Nukem e ai milioni di altri giochi simili.
Al posto degli Imp vi troverete davanti a mummie putrefatte e al posto del caro vecchio BFG9000 ci sarà "L'occhio di Ra" (?).
Se c'è ancora qualcuno a cui interessa, Exhumed sarà in circolazione questo inverno.

Firo & Klawd

REPORT

Si ritorna tra i cari e vecchi palazzi dei ghetti malfamati, scopo: sconfiggere il boss malavitoso di turno.
Questa volta però i protagonisti sono due insoliti animali. Dopo Sam & Max, ecco Firo & Klawd, un orango e un gatto.
Le somiglianze fra i due titoli, però, si fermano qui: questo prodotto della BMG è un arcade con visuale isomentrica all'insegna delle sparatorie. Tutti i personaggi sono realizzati con poligoni e spaziano dalle avvenenti volpacchiotte all'angolo del marciapiede, alle rapide faine che non perderanno occasione per farvi la pelle; tutto entro questo inverno.

a cura di Davide "Maska" Mascaretti

Olimpic Soccer

REPORT

Poteva mai mancare una simulazione calcistica ufficiale delle Olimpiadi 96 tra le nuove produzioni videoludiche? Certo che no!
E infatti quelli della Eidos hanno preparato per gli amanti del calcio internazionale "Olimpic Soccer", un gioco che offrirà una scelta fra 32 squadre, telecronaca di Alan Green, gioco simultaneo per quattro giocatori, il classico replay ed un intuitivo controllo che consentirà la realizzazione di ben 20 differenti mosse (escluso l' Hau-ryu-ken...). In campo grafico il gioco supporterà un ambiente 3D con le solite differenti visuali televisive (18). Al momento che leggerete queste righe, i programmatori dovrebbe essere finito, fate voi.
Se non state più nella pelle compratelo, altrimenti sappiate che c'è un gruppo di poveri sfigati come noi recensori di PCGP che si fa un mazzo così dalla mattina alla sera (?) allo scopo di darvi i migliori consigli per l'acquisto, non so se mi spiego...

Master Of Dimensions

REPORT

Immaginatevi per un momento di avere una macchina ultratecnologica che vi permetta di scappare dal nostro tempo e dalla nostra dimensione.
Solamente premendo un piccolo tasto, vi potrete teletrasportare in un posto senza limiti, né leggi. Un luogo dove l'unica limitazione è la vostra immaginazione. Volete premere il tasto? Come volete!...
Ecco l'ennesima avventura "Monkey Island style": un'odissea attraverso 12 mondi extradimensionali alla ricerca dei pezzi dell'antico bastone del mago Merlino. E' importante trovarli tutti, cosicché il leggendario mago possa fermare i catastrofici eventi che stanno distruggendo il nostro mondo.
Il gioco offrirà un mix tra grafica 2D e 3D per 100 locazioni da esplorare. Disponibile nella versione per Windows 95, il prodotto è d'imminente uscita.

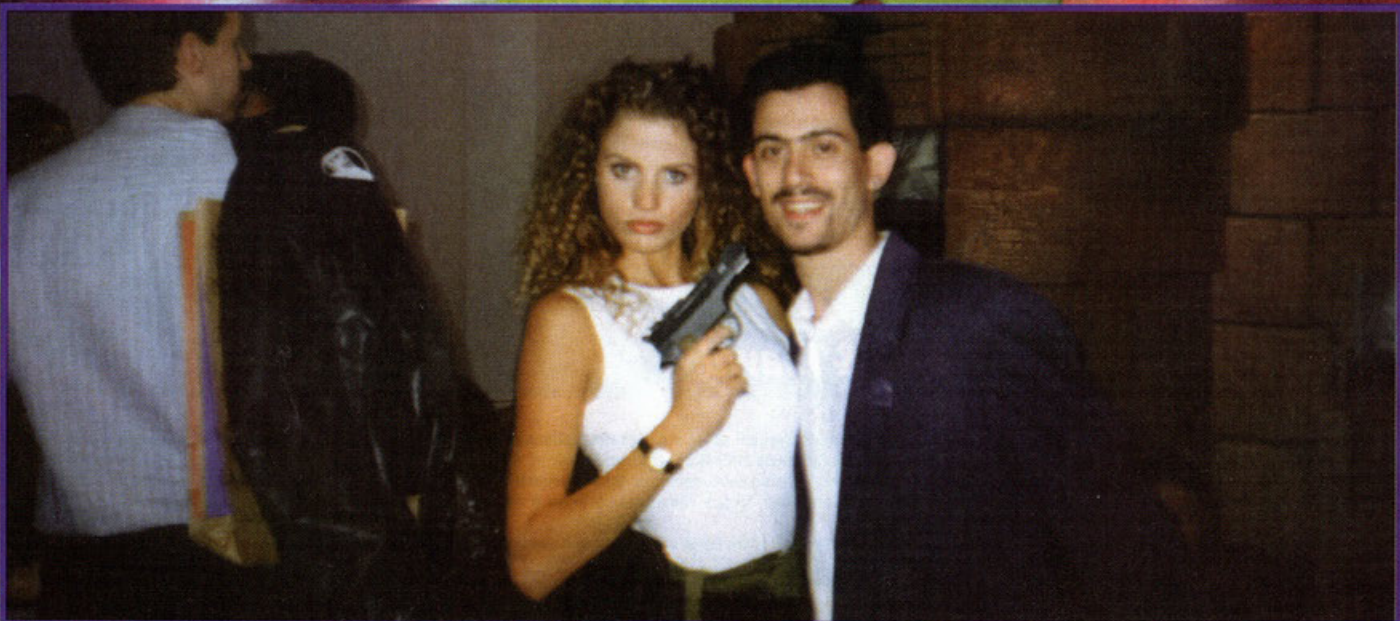
Shadow Warrior

REPORT

Tra tutti i giochi arcade con visuale in soggettiva fino ad ora pubblicati non avevamo ancora visto su PC un titolo che proponesse la possibilità di impersonare una delle razze più spietate e assassine della terra (esclusi mafiosi ed esattori delle tasse) come quella dei Ninja. Shadow Warrior ci offrirà questa opportunità e, da quanto ho potuto vedere dagli screeshot consegnatimi dall'instancabile BDM, sembra essere proprio un gioco ultraviolento e supersplatter. Potremo così affrontare demoni assetati di sangue forti della nostra abilità da esperti in arti marziali e, ovviamente, armati di tutto ciò che fa di un ninja un mortale assassino. Non mancheranno infatti shuriken, spade e lame ultrataglienti, accompagnate a braccietto da UZI e armi da fuoco varie. Dovremo comunque aspettare fino al febbraio del 97.

a cura di Davide "Maska" Mascaretti

Terracide

ECTS 96 REPORT

Tutte le forme di vita esistenti nella galassia sono in pericolo. Una massiccia e spietata presenza robotica autoreplicante sta minacciando la pace intergalattica. In Terracide saliremo a bordo della nostra nave spaziale col consueto intento di eliminare i cattivoni di turno, in un turbinio di full texture mapping dettagliatissimo. Dovremo comunque superare 24 pericolosissime missioni (leggasi livelli) prima di raggiungere il nostro scopo. Sulla falsariga di titoli come Descent e Descent 2, questo gioco sembra, nonostante tutto, offrire un notevole impatto grafico che ricorda MDK, titolo di prossima uscita della Interplay. Terracide consentirà, inoltre, di giocare in modalità multiplayer sia "network" che "modem play".

Steel Legion

ECTS 96 REPORT

Dopo i successi ottenuti dall'Activision per le vendite di quel "best seller" che di nome fa "Mechwarrior 2" e dopo l'uscita di "EarthSiege 2" (che tanto male non è...) della Sierra, quelli della Eidos tentano il colpaccio sfornando questo interessante simulatore di Mech, anzi no, Goliath, dalle caratteristiche ormai poco innovative. Il prodotto potrà contare su un'ambientazione senza dubbio interessante (io sono il primo ad esserne affascinato e, a meno che l'imperscrutabile BDM non abbia lavorato di forbici, mi pare di averlo già detto in una recensione di questo numero), ma oltre ai 35 differenti mechanoids completamente configurabili, ai 34 piloti con abilità e attributi propri, alle 50 differenti armi e sistemi di combattimento e alla classica avanzata intelligenza artificiale, i programmatori sapranno offrire qualcosa di veramente rivoluzionario? Oppure Steel Legion sarà semplicemente un buon gioco che però non potrà che confondersi in mezzo al mare di prodotti simili ad esso? Attendiamo con ansia fino a gennaio 97, poi vedremo...

Incredible Hulk

ECTS 96 REPORT

Uno dei miei personaggi Marvel preferiti sta per raggiungere i nostri amati PC; sì, signori e signori il "golia verde" sarà protagonista di questa nuova produzione della Eidos. Chi non ha mai letto almeno una pagina del fumetto a lui dedicato? (personalmente, ho smesso da qualche mese di acquistarne gli albi, non per mancata passione, ma per deficienza monetaria. I fumetti sono come la droga, arrivati ad un certo punto, non se ne può più fare a meno. Ho rischiato la bancarotta, non mangiavo più per potermi permettere la dose giornaliera. La scelta è stata dura, ma alla fine ce l'ho fatta ad uscire dal tunnel. Ma ancora oggi mi chiedo come fa quel drogato di NKZ che, a quanto pare, non ha problemi di "cibo"...) Chi non è mai stato affascinato dalla potenza e dalla grottesca simpatia di questo celebre personaggio "made in USA"? Di Hulk si sono visti fumetti, cartoni animati e pure telefilm; così ora è giunto il momento di gustarci un videogioco tutto suo (anche se non erro qualcosa di simile era già stato fatto). Da quanto si è potuto vedere dalle immagini in nostro possesso, pare che si tratterà di un picchiaduro (poteva essere altro?) a scorrimento multidirezionale. 14 livelli di puro pestaggio e la possibilità di compiere oltre 20 mosse differenti. A novembre nei negozi specializzati.

Swagman

ECTS 96 REPORT

Questo prodotto dal titolo un po' bizzarro (prima Pacman, ora Swagman), non è altro che un simpatico gioco di ruolo "cartoon style". Impersonerete i panni di due simpatici gemelli di otto anni, Zak e Hannah, nell'intento di fermare la terrificante minaccia del solito cattivone rompiscatole, Swagman appunto, e la sua armata di Night Terrors. Il gioco si svolgerà su due mondi differenti, quello reale e quello dei sogni (che a volte possono diventare incubi...) per un totale di circa 17 locazioni da esplorare e oltre 10 livelli d'avventura. Ad ostacolare i due protagonisti ci saranno diversi puzzles da risolvere e svariati pericoli da superare. Inoltre non mancherà il consueto fottio di nemici che faranno di tutto per rendervi la vita più difficile. Tra l'altro il gioco vanterà una sequenza introduttiva realizzata su Silicon Graphics (vedi foto). L'uscita è prevista per gennaio del 97, we must wait to enjoy... see you later!

a cura di Davide "Maska" Mascaretti

Blood

ECTS 96 REPORT

Non so più come dirvelo... Insomma, come faccio... Potrei stare a raccontarvi i fatti miei (di come per esempio la mia ragazza mi ha mollato, dopo tre anni, per aver conosciuto dio... sì, un dio chiamato Costa Smeralda), invece devo trovare le parole giuste per annunciarvi l'uscita dell'ennesimogiocoarcadeconvisualeinsoggettiva. Si sa, in qualsiasi campo commerciale, appena qualcuno fa il colpaccio tutti gli altri seguono a ruota per eguagliare o, meglio, superare i successi precedenti. Comunque sia, tanto di cappello ad eventuali miglioramenti (se ci sono, ovviamente).
Quindi beccatevi questo Blood, nuovo titolo della Eidos, in perfetto stile horror che uscirà pressappoco nella prossima primavera.
Grafica SVGA per una migliore riproduzione degli ambienti, caratteristiche splatter e adrenalina a manetta.

Jet Fight ER 3

ECTS 96 REPORT

Bene, bene, cosa abbiamo qui? Un resequel (si dice così?) di un titolo di buon successo come Jet Fighter. Simulando al meglio tutto ciò che può essere simulato (compreso Simula, che più simulato di lui non ce n'è...), questo secondo seguito propone, secondo quanto dicono i programmatori, una rivoluzionaria tecnologia grafica per la rappresentazione di un mondo altamente realistico, attraverso un 3D renderizzato che garantisce fenomenali visuali a qualsiasi altitudine (se ne dicono veramente di tutti i colori...). Gli ambienti che faranno da contorno a questa simulazione (100 mila a chi mi trova un sinonimo della parola adatto all'argomento, che non sia quindi "finzione", "dissimulazione", "infingimento", "menzogna" o "impostura") saranno quelli del Sud America, Cuba, U.S.A. ed altri. Guiderete il meglio che l'aeronautica delle Nazioni Unite possa offrire per ovviare a diversi casi di instabilità internazionale (0-3 contro i gallici, ma vieeeni!!!... per chi l'ha capita rimetto in palio il premio precedente, altrimenti vi concedo l'onore del dubbio che forse sto diventando matto da legare...) come l'invasione del Cile da parte delle truppe argentine o la sinistra (nel senso di ambigua o minacciosa che dir si voglia) alleanza tra Cuba e il cartello colombiano. Non ci resta che attendere fino a novembre per l'annunciata pubblicazione.

Apache

ECTS 96 REPORT

Ecco quello che si suol dire un interessantissimo prodotto dalle ottime aspettative. Una super realistica simulazione di volo (lo dico perché così sembra dalle immagini...), dedicata allo stato dell'arte nel campo dei velivoli ad elica: l'AH-64 Apache. Ho sempre ammirato gli elicotteri osservandoli, quelle poche volte che ne ho avuto la possibilità, dal basso verso l'alto, mentre spiccavano il volo (magari mangiando un po' di polvere oppure permettendo alle loro pale di spararmi sassolini negli occhi... ancora oggi infatti ne tiro fuori i residui...). Potrete quindi capirmi se vi dico che, oltre ad avere un poster enorme dell'Apache attaccato al muro della mia camera, ho sempre avuto una certa passione per i giochi ad esso dedicati (stramitico l'ormai storico GunShip 2000 per Amiga...). Graficamente parlando siamo su livelli altissimi, soprattutto per quanto riguarda il dettaglio del 3D (non posso dire ovviamente la stessa cosa per la velocità). Per quanto riguarda la struttura di gioco posso accennarvi il fatto che, oltre al fatto che sarà presente l'immancabile campagna, avremo la possibilità di essere al comando di una vera e propria Task Force, aspettatevi quindi una giusta dose di strategia. Per adesso guardatevi le foto, poi a febbraio ci sarà il momento della recensione su queste pagine.

a cura di Alessandro "Zolthar" Debolezza

The Curse of Monkey Island

REPORT

Non urlate! Non buttatevi giù dalle finestre! Non tentate gesti inconsulti! Mantenete la calma, perché sta per arrivare!
E non manca poi così tanto, visto che l'uscita ufficiale è prevista per i primi mesi del 1997. Lo so, vi capisco perfettamente: anche io non appena il BDM mi diede questa fantomatica notizia non riuscii a crederci, ma è vero! Guybrush Threepwood sarà ancora tra di noi! Arrgghhh !!!
E stavolta, giusto per mantenere alto il nome dei suoi due colossali predecessori, lo humor demenziale toccherà proprio le stelle. In questa nuovissima avventura grafica della Lucas dovremo affrontare ancora l'eterno nemico di sempre Le Chuck, il quale questa volta l'ha combinata davvero grossa. Infatti ha una voglia matta di sposarsi la bella Elaine Marley (ve la ricordate: "il Governatore?"), ma sa che Guybrush avrebbe le stesse intenzioni e allora, giusto per fargli un torto assurdo, la cattura e la trasforma in una statua d'oro (mitico !). Devo pure dirvelo? Okkey: vi ritroverete davanti ad un'avventura mai vista prima e credo proprio che queste poche parole non vi bastino, conoscendo le aspettative di tutti quanti voi. Il titolone in questione vanterà una grafica in alta risoluzione (e mi sembrava almeno il minimo !), delle animazioni paragonabili alle migliori pellicole cinematografiche, una vastissima quantità di enigmi capaci di trattenervi per oltre 60 ore, un'interfaccia appena tolta dal cellophane e molti nuovi personaggi.
Cosa dire se non : Aaaaaaarrrrrrgggghhhhhhhh ! ! ! ! ! !

Dark Forces 2

REPORT

Lo so, Quake vi sta succhiando via tutto il cervello in una maniera incredibile! E se vi dicessi che presto avrà un ottimo rivale e che non sto parlando dell'ancora lontano Unreal della Epicmegagames?
Vabbé, crederci è difficile, ma Dark Forces 2 sta per vedere la luce e credo vi ricordiate perfettamente tutti quanti cosa riuscì a fare il primo capitolo di questa microsaga al celeberrimo Doom, quindi le aspettative non sono per nulla poche. In Jedi Knight vestirete nuovamente i panni di Kyle Katarn, ma stavolta vi ritroverete a dovere affrontare un'orda malvagia di ben 7 Dark Jedi pronti a "suppostarvi" per benino staccandovi a morsi la mitica spadalaser (sì, potrete usare anche quella!).
I vostri nemici vanteranno delle capacità differenti e un'intelligenza alquanto notevole, ma non saranno i soli da dover affrontare, visto che non mancheranno i soliti celebri "soldatini" bianchi e tutto il resto delle truppe imperiali.
Dovrete imparare ad usare la Forza per sopravvivere nei vasti livelli di DF2 e lo dico sul serio, poiché uno dei nuovi parametri gustabili sarà proprio il vostro livello di potere: più progredirete nel gioco e maggiore sarà la vostra Forza, rendendovi capace di azioni fattibili solo da un vero Jedi, come guardare attraverso i muri o acchiappare gli oggetti in lontananza utilizzando esclusivamente la forza del pensiero. Io aggiungo solamente: e scusate !

Outlaws

Altro titolo, altro regalo. Cosa sarà mai questo "Fuorilegge" impastato trepidamente dalle laboriose manine dei programmatori californiani della pluridecorata LucasArts ?
E partiamo subito con le info quindi, in modo tale da chiarire ogni dubbio possibile o persino immaginabile. In pratica si tratta di un nuovo concetto videoludico, dove l'azione si fonderà all'avventura mischiando le tecnologie utilizzate in Dark Forces e Full Throttle, per dare vita a qualcosa di tremendamente innovativo.
In pratica voi impersonificherete un cowboy della nota epoca degli spaghetti western alle prese con un riccone malefico pronto a distruggere il ranch dove siete cresciuti per potere costruire la sua odiosa ferrovia (sapete come gira il mondo, no ?), dovendovi confrontare con la malefica orda dei suoi scagnozzi (si parla di 12 furibondi pistoleri).
Potrete giocare via rete in sfide stravaganti arricchite da una notevole grafica molto colorata. Il tutto corredato da una semplice interfaccia ridotta all'osso, ovviamente stando a quanto dice il lussurioso press-pack.
Oramai il gioco è quasi completato e l'uscita prevista dovrebbe coincidere con il prossimo Natale o comunque i primi mesi del '97, quindi non dovremo attendere molto per vedere se in casa Lucas guardavano i film del buon Sergio Leone.

X-Wing Vs. Tie Fighter

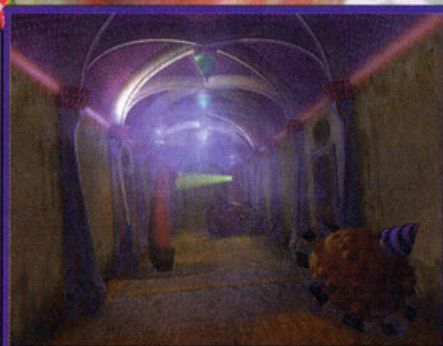
Beh, la mitica trilogia di Star Wars ha colpito ancora. Già, perché Jedi Knight non è l'unico titolo ispirato alla famosa saga stellare: in passato avrete sicuramente giocato a X-Wing, per poi cimentarvi nell'ancora più riuscito TIE Fighter; ora avrete finalmente la possibilità di assaporare un altro titolo basato su questa piccola bilogia (vabbé, non so se esiste però suona abbastanza bene...).
Questa volta però la Lucas ha espanso maggiormente le sue idee e dirvi che le novità ci saranno in abbondanza sarebbe come non dire nulla. La caratteristica principale consisterà nel potere scegliere per quale fazione combattere (già questo la dice lunga), in più i programmatori californiani hanno completamente rivisto l'engine del gioco in modo da renderlo più veloce. Tutti quanti i velivoli sono stati rimappati con delle texture "vere" acquisite direttamente dalle pellicole cinematografiche, ma il pezzo forte sarà indiscutibilmente la possibilità di giocare via rete fino a otto giocatori. Anche in questo caso potrete decidere per chi combattere, con la possibilità di scegliere tra un frego di astronavi dei ribelli, dell'Impero o dei pirati, pilotandole nelle oltre 15 missioni ambientate persino attorno alla luna di Endor, dove la Morte Nera fu letteralmente stroncata ne "Il ritorno dello Jedi". E giusto per dirne un'altra, potrete parlare coi vostri compagni di volo per discutere sulla tecnica da utilizzare durante la battaglia. Insomma, la data di uscita è per i primi mesi del '97, ma io spero esca molto prima!

a cura di Massimo "NKZ" Nichini

MDK:

Temo proprio che querst'anno l'Interplay abbia deciso di mettere a dura prova le coronarie dei videogiocatori di tutto il mondo: dopo aver fatto sbavare il sottoscirtto e il BDM fornendoci una quantità esasperata di immagini e informazioni riguardanti quell'annunciato capolavoro chiamato Star Fleet Accademy (e scusatemi se è poco), eccoli tornare alla carica con un altro titolo molto atteso e decisamente allettante, MDK. Come ricorderanno i nostri lettori più affezionati, abbiamo già parlato abbondantemente del gioco in questione in una specialissima preview pubblicata sul numero di maggio. A cosa serve questo box allora? A ricordarvi l'ormai imminente uscita di MDK (previsto per dicembre) e a sottolineare la sua importanza. Eccovi un riassuntino delle caratteristiche di questo action shoot'em up (mai definizione fu più azzeccata...): storyboard Sci-Fi di grande effetto, grafica 3D ad altissima definizione con rotazioni in tempo reale ed effetti zoom/view (potrete guardare un nemico fisso negli occhi prima di trucidarlo...), una marea di armi mai viste prima in un videogioco il tutto condito con una giocabilità molto promettente. Aspettatevi a brevissimo una recensione dettagliata!

Of Light And Darkness

Fra le nuove proposte di casa Interplay (che comprendono RPG, Shoot 'em up, e simulatori di volo) poteva mancare una bella avventura? Of Light and Darkness vi porta nel mondo di un artista francese, e quando dico nel mondo dovete credermi: sarete infatti trasportati nell'inquietante realtà dei quadri di questo tizio, dove cercherete di liberare vostra sorella (evidentemente intrappolata in questa dimensione) e di rientrare nel mondo reale.
Per quanto riguarda l'aspetto grafico, il gioco si avvale delle stupende realizzazioni di Gil Bruvel (fanmoso artista di cui purtroppo ignoro le opere), che ha realizzato 60 locazioni suddivise in 7 differenti aree (corrispondenti probabilmente ad altrettanti quadri, ma questa è solo una supposizione). Of Light and Darkness utilizzerà anche un nuovo motore chiamato EDEN che promette totale libertà di movimento negli scenari e completa interazione con tutti gli elementi disponibili.
Per apprezzare l'effettiva validità del titolo comunque dovremo aspettare fino a marzo '97, data di pubblicazione prevista. Nel frattempo vi consiglio di visitare qualche museo o galleria d'arte, chissà che in futuro non possa servirvi...

a cura di Alberto Falchi

Carmageddon

Questo sembra essere il periodo dei giochi di guida... ne devono uscire un'infinità. Fra tutti questi però Carmageddon si merita una menzione d'onore: lo scopo del gioco è quello di diventare il RE DELLA STRAGE e il PRINCIPE DELL'ABBATTIMENTO (dei pedoni, ovviamente). Praticamente è una "semplice" gara fra macchine dove ogni cosa è lecita pur di vincere (come Destruction Derby, per intenderci), e dove siete incoraggiati a fare del male fisico ai vostri avversari: infatti riceverete dei bonus in pecunia direttamente proporzionali ai danni inflitti (WOW!!!), e tutto ciò che guadagnate lo potrete utilizzare per riparare il vostro mezzo o per comprare armi più distruttive. BDM lo ha giocato, è mi ha detto che dopo essere finito giù da un burrone ha incontrato una famigliuola che faceva il picnic, e dopo aver steso tutti ha guadagnato un bel SPLATTER BONUS, dopodichè è andato avanti per incontrare una mandria di mucche, stenderle, e fra cosciotti e pezzi di carne suina volanti guadagnare un'altro bel bonus. DIO, la cattiveria totale! Non vedo l'ora che arrivi il 97 per giocarlo!

Swiw 3D

Vi ricordate di quello sparatutto piuttosto carino nel quale eravate ai comandi di un elicottero o, a scelta, di una jeep?
Questo è il suo seguito, e per renderlo interessante i programmatori hanno deciso di cambiare l'impostazione di base: la visuale non sarà più quella dall'alto che caratterizzava il gioco originale, finalmente potrete giocare in 3D e sentirvi veramente coinvolti.
Ho avuto la fortuna di provare una demo giocabile, e il gioco sembra davvero carino: è praticamente un Desert Strike in 3D invece che in isometrico.
L'area che potrete esplorare si aggira intorno ai 600 KM quadrati, e devo dire che gli effetti di Light-Sourcing sono fatti davvero bene e ricordano, anche se alla lontana, quelli di Magic Carpet.
Ovviamente per aumentare la longevità andando avanti coi livelli potrete accumulare la solita miriade di power-up sempre più distruttivi e sempre più spettacolari. Se volete saperne di più aspettate la recensione completa attorno a Novembre.

a cura di Alessandro "Zolthar" Debolezza

Hardwar

La Gremlin ha intenzione di aprire il nuovo anno propinandoci una caterva di novità, tutte quante succose e piuttosto ricche. I simulatori la fanno un po' da padroni tra i numerosi prodotti che si intravedono all'orizzonte, ed è proprio il caso di questo gioco, titolo di punta dei primissimi mesi del '97. Ma Hardwar saprà offrirci molto di più, poiché non è solamente una simulazione, bensì un arcade colmo di frenetica azione. Ci ritroviamo in un'era per niente identificata (comunque un lontano futuro) e voi siete un libero cittadino frustrato dalla grigia esistenza su di un pianeta corrotto fino al midollo. Insomma, proprio non ne potete più di vivere in uno schifo del genere, frullandovi il cervello in quel sovrappopolato e claustrofobico globo: alla guida del vostro velivolo decidete di spazzare via ogni cosa esista su Titan (il bel pianeta di prima), per andarvene per sempre una volta terminata la vostra azione di "pulizia generale".

Questo per quanto riguarda lo storyboard. Passiamo quindi alle caratteristiche generali: Hardwar vanterà una grafica 3D molto accattivante con delle enormi città tridimensionali da esplorare e da fare saltare in aria, una trama non lineare, la possibilità di giocare in 8 via rete, 5 astronavi completamente configurabili a proprio piacimento, un pacco di

armi con le quale devastare tutto quanto e un'intelligenza artificiale molto avanzata, tanto da rendere i vostri benamati nemici una vera e propria palla al piede.

Sandwarriors

Ed ecco un altro titolone di casa Gremlin, pronto per Natale. Parliamo ancora di una simulazione, ma questa volta maggiormente orientata alla strategia bellica.
Già. Esattamente come succederà con Hardwar, anche in Sandwarriors sarete sbattuti in un futuro sempre più ignoto (forse i programmatori non hanno voglia di immaginare quando un'avventura del genere potrebbe prendere luogo, chi può dirlo!), nel bel mezzo di un violenta guerra intestina.
Dovete infatti sapere che il casato degli Horus e quello dei Set si stanno battendo per la conquista di Tawny, il pianeta sul quale risiedono entrambe le fazioni. Tutto è cominciato quando il Divino Legislatore di Orione (della casata degli Horus) venne assassinato brutalmente, gettando il pianeta in una tenebrosa oscurità (okkey, evitate le battute sarcastiche, ho già capito da solo...): da allora le cose non sono andate più bene (forse perché al buio ci si vede poco...) e manco a dirlo apposta voi verrete coinvolti in questa immane battaglia, con l'unico scopo di riportare la pace su Tawny.
Pensate: durante le missioni avrete la possibilità di scegliere l'obbiettivo da abbattere, in modo tale da distruggere un aeroporto per ritardare la reazione del nemico o un centro di comunicazioni per interrompere le loro funzioni principali. Grandioso! Il tutto condito da un engine veloce, capace di muovere rapidamente la grafica 3D del gioco, aggiungendoci poi un frego di nemici, un pacco di armi e missioni a nastro. Serve dell'altro?

Fragile Allegiance

L'ultimo titolo, ma non per questo il più scarso, pare essere qualcosa di mastodontico e se manterrà effettivamente quanto promette, beh, bisogna allora proprio sottolineare come Star Control 3 avrà del filo da torcere. Più o meno quindi avrete già capito di quale genere di gioco vi stia parlando, ma forse qualcuno potrebbe essersi perso nei meandri delle numerosissime novità di quest'ultimo periodo videoludico e quindi parto subito con la descrizione. Fragile Allegiance è ambientato in un futuro per noi completamente ignoto (ancora ?!?!? Vabbé, ma allora è un vizio!), dove la sovrappopolazione terrestre e la crisi del nostro geoide hanno costretto l'uomo a stabilirsi su delle colonie spaziali collocate su una miriade di satelliti sparsi per tutta la galassia. Giusto per portare un po' di sfiga, le cose non girano per il verso giusto e le guerre economiche imperversano come le randellate del BDM. Voi sarete a capo di una comunità e avrete il compito di costruire un nuovo impero, mirando alla conquista di tutto. Vi piace l'idea? Dovrete vedervela con molte razze aliene, ognuna con caratteristiche differenti, intraprendere scambi commerciali, costruire città e colonie un po' ovunque, affrontare sanguinose guerre per conquistare la solita miniera di banane ed altro ancora. Ovviamente gustandovi una decorosa grafica renderizzata e in alta risoluzione. A Natale vedremo...

a cura di Diego "Douglas" Cossetta

Marvel 2099:

Preparatevi: ormai è imminente! Sto parlando di Marvel 2099, il gioco che permetterà a tutti gli utenti di Windows 95 di portare sui loro schermi la variazione sul tema di uno dei supereroi più famosi di tutti i tempi: l'Uomo Ragno. Ma non preoccupatevi, perchè l'arrampicamuri non sarà solo in questa sua nuova avventura informatica: ad accompagnarlo, infatti, ci saranno più di 40 tra i personaggi più famosi del Universo Marvel, tra cui spiccano per fama Hulk, gli X-Men, Devil, Ghost ed i Fantastici 4 (naturalmente tutti nelle loro reincarnazioni futuristiche). Il prodotto è stato progettato per ragazzi di tutte le età e riproporrà a livello digitale tutte le peculiarità e le caratteristiche che hanno reso gli eroi della casa editrice americana tanto famosi. Marvel 2099 permetterà ad uno o due giocatori di immedesimarsi nel mondo del 2099, visitando oltre 50 diverse locazioni, interagendo con oggetti e personaggi ed influenzando direttamente lo svolgersi della trama dell'avventura.

La grafica sarà naturalmente ultra-dettagliata e richiamerà in modo costante le atmosfere cupe e realistiche delle collane del 2099 Universe, caratterizzando il prodotto come il titolo ispirato ai comics più riuscito della storia dell'home-computing.

Marvel 2099 sarà disponibile in tutti i negozi nei primi mesi del '97 per PC CD-Rom.

Nightmare Creatures

La trama di Nightmare Creatures parte dal concetto secondo cui la storia è ciclica e alcuni eventi si ripetono periodicamente; basandosi su questo presupposto, nel 1830, un certo Adam Crowley cercò di riportare agli antichi splendori una setta chiamata Fratellanza, fondata nel 17° secolo, ma questa non si rivelò una grande idea.

Si narra infatti di come durante alcune notti nebbiose la città di Londra sia stata invasa da orde di creature mostruose...eventi apparentemente inspiegabili...inspiegabili fino a quando qualcuno non ha ricollegato questi fatti alla Fratellanza! Spetterà a voi scoprire cosa si cela dietro questi misteri, avendo ben pochi indizi e dovendo sperare solo nella vostra buona sorte.

Impersonando l'eroe della situazione (scelto tra i due disponibili) dovrete seguire i neo-seguaci della Fratellanza riuscendo ad orientarvi tra gli oltre 15 distretti di Londra, realizzati in modo assolutamente realistico con grafica 3D arricchita da texture di grande effetto.

Se vi chiedete quando potrete vagare tra le nebbie di Londra, credo proprio che dovrete aspettare Natale.

Dark Earth

Vi chiedete cosa sia la Terra Oscura? Vista la visione particolarmente ottimista dei programmatori di videogiochi, non dovreste far fatica a capirlo...Ma certo!...non è altro che il nostro pianeta tra tre secoli! Come già l'aggettivo suggerisce, i nostri discendenti non se la passeranno molto bene, tutto a causa di una dannata cometa che - con il suo passaggio - ha scombussolato tutto l'ecosistema terrestre.

Lo scopo del gioco è presto detto: esplorare il pianeta.

Dark Earth è un arcade-adventure in 3D che vi farà immedesimare in modo incredibile nell'universo della Terra Oscura (e questo non è che il primo di una lunga serie di titoli ambientati su questo inospitale pianeta).

Un'interfaccia utente davvero user-friendly ed una grafica strabiliante interamente realizzata con 3D Studio e Softimage dovrebbero essere i punti forti di questo nuovo appuntamento per gli avventurieri.

Farà piacere a molti sapere che il gioco (che vedrà la luce entro il primo quadrimestre del '97) sarà interamente tradotto nelle diverse versioni Inglese, Francese, Tedesca, Italiana, Spagnola e Giapponese (!!!).

The Lego Game

Come forse avrete già capito dal titolo, la Mindscape ha deciso di realizzare la versione digitale dello storico giochino dei mattoncini di plastica. Il titolo è dedicato a un'utenza tra i 6 ed i 12 anni, e il giocatore non dovrà far altro che calarsi nei panni di un personaggio di Lego con il compito di inseguire un malvivente, che sta fuggendo per tutta la città (che tra l'altro verrà realizzata con una complessa ed avanzata tecnica di grafica 3D).

Tutti voi potrete impilare i vostri cubettini digitali a partire da Dicembre.

a cura di Diego "Douglas" Cossetta

Star General

Star General è il quarto titolo apartenente ad una serie di cinque (i suoi predecessori erano Panzer General, Allied General e Fantasy General) ed onestamente comincio a preoccuparmi un po' per quale sarà il background del quinto strategy-game della fortunata serie (magari sulla confezione campeggerà la scritta Aldilà General...).
Questa nuova fatica dell' SSI sarà la prima ad utilizzare il nuovo motore migliorato di Panzer General e, grazie ad esso, il potenziale del gioco si espanderà in modo davvero notevole. Lo scopo principale del gioco sarà di costruire industrie, espandere città ed erigere complessi militari e centri di ricerca, e non pensate che tutto ciò sia facile: per riuscire a riappropriarvi di tutta la vostra galassia, infatti, sono garantite più di cento ore di gioco.
A tutti gli eroi desiderosi di salvare il proprio nido galattico non mi resta da dire niente se non che dovranno attendere fino alla fine di Novembre.

Warwind

Sempre per rimanere in tema di strategy-game diamo un'occhiata anche a questo Warwind.
Credo proprio che l'elemento che caratterizzerà il nuovo titolo Mindscape dal resto della produzione relativa al genere sarà l'ambientazione di carattere "bio-meccanico" (?!). Il protagonista dovrà infatti esplorare un mondo alieno dominato da quattro tribù di razze diverse, che purtroppo non vivono in quella che si può definire armonia - dato che ciascuna di esse vuole far prevalere la propria forza ed il proprio potere sulle altre. Scopo del gioco, inutile a dirsi, è intraprendere un epica battaglia finalizzata a riportare la pace tra le differenti popolazioni (naturalmente senza lasciarci le penne!). Preparatevi quindi a dar fondo sia alle vostre abilità diplomatiche che a quelle belliche, in questa nuova avventura per Windows 95 che potrà vantare fluide animazioni in SVGA, combattimenti multi-player, possibilità di gioco via modem ed in rete e più di 30 scenari differenti.
La vostra prima esperienza di guida di un'unità biomeccanica avanzata potrà essere vissuta da Novembre in poi.

Supersonic Racers

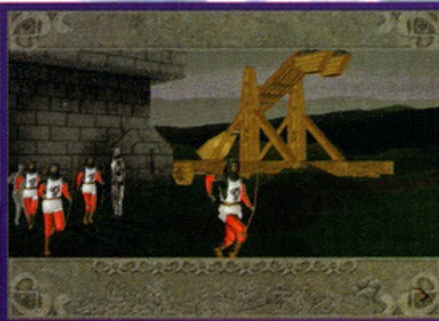
Ladies and gentleman, un altro gioco di guida alla Micromachine 2 sta per vedere la luce: ad una prima occhiata sembra che questo Supersonic Racers abbia un qualcosa di diverso rispetto a tutti gli altri suoi cugini. Forse sarà la visuale di gioco alquanto inconsueta o le ambientazioni strambe delle gare, ma non so perché questo nuovo titolo Mindscape mi incuriosisce non poco.
Passando ad un'analisi puramente tecnica, posso dirvi che sarà possibile giocare contemporaneamente in otto e sarà possibile ammirare una graziosa grafica in perfetto stile cartone animato, generata da un mix di bitmap 2D e poligoni 3D.
Decine di bonus e un sacco di livelli nascosti, costituiranno un notevole incentivo ad andare avanti, garantendo una notevole longevità ad un titolo che dovrebbe appartenere alla categoria dei semplici, ma-divertenti.
Disponibile per PC CD-Rom Dos e Windows 95.

Necrodome

Già il titolo è tutto un programma: se poi pensiamo che il prodotto è descritto come un innovativo gioco di guida in prima persona caratterizzato da alta velocità e distruzione, le cose risulteranno ancora più chiare.
Grazie a Necrodome sarete trasportati in un imprecisato futuro, dove il praticare sport è diventato mortale (e non crediate che stia scherzando!); potrete guidare veicoli pesantemente armati e confrontarvi con i vostri avversari in 15 arene differenti, dove per partecipare alla gara successiva dovrete solo cercare di rimanere vivi.
Una delle note più intriganti sarà la possibilità di giocare in teammate con un proprio amico, con uno che dovrà guidare il veicolo e tentare di tenerlo in pista, mentre l'altro si sbatterà per fare piazza pulita nei dintorni gestendo l'armamentario. Naturalmente la grafica sarà molto realistica e si farà ammirare per texture, giochi di luce e gourad shading.
E per finire, l'innovazione spinta ai confini estremi: immaginate di uscire di strada e di ridurre il vostro veicolo ad un ammasso di rottami inutilizzabile... Che fare? A questo punto non vi resterà che correre fuori dal mezzo e completare la gara, o correndo o rubando la quattroruote di qualcun altro. Mah...non ho parole!
L'apoteosi del perfetto pirata stradale maniaco sarà disponibile a fine Ottobre nel formato PC CD-Rom per Windows 95.

a cura di Diego "Douglas" Cossetta

Siege

REPORT

Partiamo con Siege, strategy-game ambientato nel quattordicesimo secolo che vi permetterà di decidere per che fazione giocare: sfruttando la formula che ha già fatto la fortuna di molti altri prodotti del genere, anche in questo caso potrete scegliere se parteggiare per gli spietati ed ambiziosi signorotti corrotti che stanno cercando di assoggettare la regione, o se entrare a far parte della federazione di prodi cavalieri che rappresenta l'ultimo baluardo delle più nobili virtù.

Oltre a fasi puramente strategiche, vi dovrete cimentare con sezioni arcade che metteranno a dura prova la vostra abilità con la tastiera (o joystick che sia!); Siege utilizza un motore 3D con grafica renderizzata in SVGA e vi permetterà di assistere alle vostre azioni da diversi punti di vista.

Riuscirete a battere i crudeli Signori della Guerra o a conquistare anche l'ultimo castello degli ingenui cavalieri? Se avete un CD-Rom e Dos/Windows 95 , potrete scoprirlo da voi entro la fine dell'anno.

Joe Blow

REPORT

A DreamWorld sembra che le cose buttino davvero male! Per ragioni ancora sconosciute, i bambini continuano a fare brutti sogni ed ormai dormire è diventato un incubo (Uah!,Uah!...che battutaccia). In preda alla disperazione più totale, gli abitanti di Fantasy Land decidono di indire una competizione finalizzata ad eleggere il poveraccio che dovrà prendersi la briga di risolvere il problema e sconfiggere l'apparente causa di tutto questo macello: l'Imperatore di Dreamworld. Il fortunello (ed inconsapevole) vincitore della gara è un tipo di nome Joe Blow, che si ritrova suo malgrado a dover intraprendere l'ardua impresa armato solamente di un pacchetto di cicche (!!!), di una bomboletta spray e del suo fido cappellino da baseball.

I programmatori della Telstar assicurano che il titolo in questione saprà mixare sapientemente i migliori elementi del genere platform e di quello dei puzzle game, costituendo un nuovo e significativo passo avanti nel campo dei giochi arcade.

Se volete verificare in prima persona la veridicità di queste coraggiose affermazioni, non dovrete far altro che recarvi nel vostro negozio di fiducia verso la fine del '96.

Wreckin Crew

REPORT

Mmmh...la Telstar sembra essere in vena di arcade; anche Wreckin Crew, infatti, appartiene a questo genere ed in particolare fa parte della sembra-tornata-di-moda sfera dei giochi automobilistici in stile Buggy Boy.

Le peculiarità di questo nuovo prodotto della software house inglese saranno la particolare visuale in 3D e la possibilità di cimentarsi in una serie di combattimenti con gli altri partecipanti, nel corso della gara.

Il punto forte di W.C. , come sottolineano i suoi stessi creatori, non sarà una grafica poligonale iper-particolareggiata, ma la giocabilità (elemento fondamentale che ha fatto di giochi come Mario Karts o Power Drift enormi successi). Saranno inoltre presenti delle vere e proprie chicche, come ad esempio la possibilità di guidare un'auto d'epoca scelta da una vasta gamma di veicoli da museo o l'opzione per il gioco in rete (fino a 32 giocatori contemporaneamente!!!).

Le piste saranno "arricchite" da oltre un centinaio di oggetti con cui interagire e il tutto sarà condito da un sapiente utilizzo sia della grafica VGA, che della SVGA.

Per poter scorrazzare per le piste di mezzo mondo, dovrete attendere fino a Dicembre.

Tutti insieme appassionatamente!

REPORT

Non si tratta di un videogioco, ma è pur sempre una notizia che merita attenzione: la briosa modella della foto si chiama Joanne Guest ed è la testimonial della pubblicità di Onside, il gioco di calcio della Telstar recensito qualche numero fa.

Nelle lunghe notti londinesi, la venere bionda si è materializzata come per incanto, spalleggiata da due gorilla, a diversi parti, movimentando non poco l'atmosfera intorno a lei. Anche io e il BDM siamo rimasti colpiti dal suo fascino e dalla sua intelligenza, tanto da volerle dedicare questo box. Inoltre mi riempie di gioia poter comunicare a tutti voi che, se già nella foto la ragazza lascia ben pochi dubbi sulla sua avvenenza, dal vivo è ancora meglio. E allora, Joanne, tutti noi ti ringraziamo di esistere e di averci omaggiato della tua appariscente, ma senza dubbio gradevole, presenza ai party londinesi: grazie!

Uscita prevista: non si sa, ma ci impegneremo...

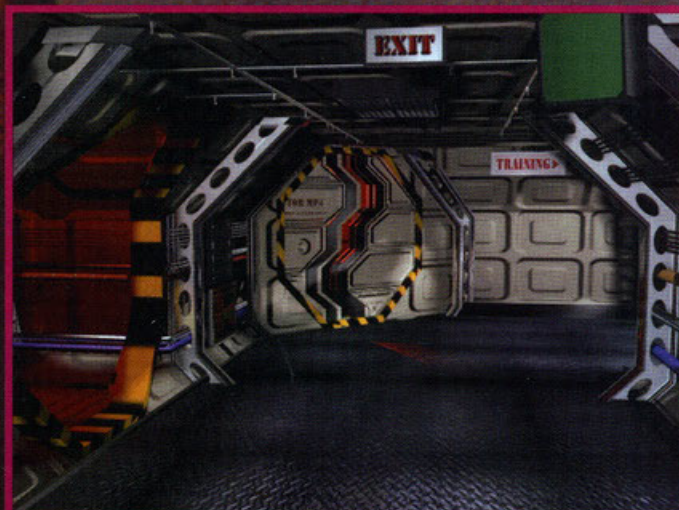
KARIM DE MARTINO

(Mah, piu che "ONSIDE" io direi "INSIDE"... nd EMANUELE RE)

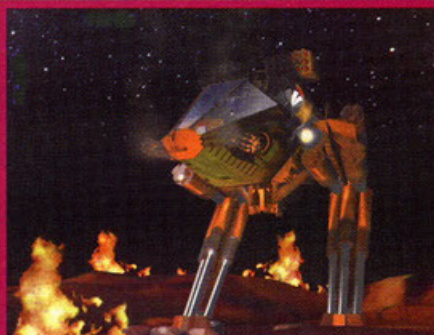
Quando l'acciaio diventa pericoloso...

Mi sono sempre chiesto come mai gli alieni sono sempre stati coinvolti in ogni tipo di videogioco. Ma non è che forse questi esseri extraterrestri pagano i programmatori per della propaganda subliminale?!?!?

A cura di Alessandro "Zolthar" Debolezza

E voi non ci avete mai pensato? Certo, l'umanità è sempre stata affascinata da ciò che potrebbe vivere in altri mondi, lontani miliardi di anni luce dalla nostra Terra, ma la quantità di alieni sfornata da ogni software house indipendentemente dal gioco creato è impressionante. E questo discorso non vale soltanto per i videogiochi: con l'avvento del 1996 è stata riaperta la corsa per la conquista di Marte e a Hollywood stanno spuntando come funghi capolavori del cinema fantascientifico su questo soggetto, da Indipendence Day (... e io l'ho già visto quest'estate pappappero!!! NdBDM) al prossimo Mars Attacks!, passando per Predator 3 o Species e senza escludere Alien 4 o il probabile remake di Forbbiden Planet: una mania insomma! Alieni di qua, extraterrestri di là, marziani nascosti sotto il letto, oggetti non identificati che volano in bagno (no, ehm, tralasciamo sugli ultimi...) e tutti dalle forme sempre più strambe e orrorifiche. Poteva Shattered Steel esimersi dal posederne una vasta caterva che dovrete prontamente distruggere smarmellando (voce del verbo smarmellare: prima coniugazione, gerundio presente, trad: ridurre come marmellata ©1996 Zolthar Associates) confetti, pillole e supposte esplosive a destra a manca? Ovviamente no, eccheddiamine! Ma andiamo con ordine e iniziamo con lo storyboard di questo ultimo prodotto della Interplay. Siamo nel 2102 e tutti i sogni tecnologici di ogni scienziato eccentrico sono finalmente realtà, tanto da rendere possibile il viaggio nell'iperspazio a velocità warp o la colonizzazione di interi mondi lontanissimi dal nostro piccolo geoide. Negli anni che ci succedono infatti si è verificato un vero e proprio boom della tecnologia avanzata a basso costo (Made in Japan docet) che ha reso possibile qualunque diavoleria vi venga in mente, anche lo sciacquone con microchip incorporato che calcola in tempo reale il peso ... sì, insomma, avete capito ... comunque il concetto è proprio quello: una tecnologia avanzatissima che rende l'odierno "impossibile" il "comune" del futuro. I problemi però rimangono sempre quelli e in sostanza le materie prime vengono a sparire definitivamente. Cosa fare? Beh, le astronavi spaziali ci sono, il cibo in scatola pure, l'aria preconfezionata anche, quindi perché non andare a cercarne di nuove su mondi mai visitati prima? Detto fatto. Tutto sembra andare bene e nuove materie prime vengono trovate un po' ovunque, peccato siano sempre situate a profondità enormi o su pianeti lontani da raggiungere (altrimenti Murphy sarebbe stato smentito e ciò è fisicamente impossibile!) che richiedono costi esorbitanti per essere raggiunti. E il discorso era sempre lo stesso: non appena veniva trovato un buon giacimento facilmente accessibile, tutte le compagnie in lotta si bttavanoa capofitto per prenderne possesso, dando origine a scontri fratricidi che finirono col dividere l'universo in due tronconi, il Cuore Legislato (!?! NdBDM) e le Terre Senzalegge. Il primo votato al benessere dell'umanità e coadiuvato da leggi severe e da forze di polizia efficienti, il secondo governato da tutti e da nessuno dove malvagità e malavita la facevano da padrona. Ma in sostanza tra i due mondi vi era la pace, tutelata dalla potente Flotta spaziale

Questo è il menu principale di Shattered Steel. Impressionante vero?!?!? Beh, almeno cominciamo bene!

Qui siamo all'interno del nostro mezzo da guerra: lì sulla sinistra c'è la navetta che dovremo proteggere dall'assalto dei nemici alieni. E come vedete qualcuno cerca già di abbatterla!

Eccoci nel piccolo cantiere all'interno del quale potremo equipaggiare a nostro piacimento il Mech da combattimento.

Una delle tante schermate statiche che troverete in Shattered Steel. Tutte quante sono ben fatte e se ho scelto questa è solo perché la preferivo alle altre.

I giochi di luci sono molto accattivanti: dovreste vedere i fari degli automezzi come cambiano di posizione ogni volta che il mezzo si alza o si abbassa.

del Cuore Legislato; e quando due compagnie si "sforzavano" troppo per il possesso di un giacimento, beh, la Flotta interveniva e "rappacificava" le due fazioni in gioco (. Tra uno scontro e l'altro però le battaglie non cessavano, anzi, e siccome la Flotta era stufa di dover intervenire di continuo, venne promulgata una bella legge riconosciuta universalmente, che impediva a tutte le compagnie di impiegare più dell'1% delle loro risorse per l'accaparramento di un qualunque giacimento. Così in pratica non vi era più la possibilità di dare adito a scontri mastodontici. Le fazioni in lotta però, più furbe della Flotta, costruirono gli Space Runner, ovvero dei Mech da combattimento armati fino ai denti da impiegare singolarmente nella conquista della materia prima (e la Flotta certo non si sarebbe scomodata per abbattere un singolo pupazzone con quattro missiloni e un po' di artiglieria pesante!). E così gli anni passarono. Ora ci ritroviamo nel 2132 e una di queste compagnie ha un problema: non riceve più nessuna trasmissione da una base su Lanois 3 e, credendo non si tratti affatto di una forcina per capelli incastrata male nella parabola satellitare, ma di un atto terroristico messo in gioco da una casa rivale, vi contatta per un sopralluogo. Eh già, poiché voi siete un mercenario dotato di un potente Mech da combattimento e siccome i soldoni vi piacciono un casino, accettate al volo l'offerta. Peccato che non appena arrivate alla base spaziale scoprite una immane quantità di esseri alieni robotizzati pronti a recuperare i pezzi del vostro drone d'assalto e a spiaccicarvi le ossa sotto le bordate dei loro laser, giusto perché si sono messi in testa di conquistare l'universo e di distruggere la razza umana. E te pareva! Inutile dirvelo: la vostra avventura inizia qui, con l'unico e solo scopo di spazzare via i cattivi di turno. Che ne dite? Beh, Shattered Steel non sembra affatto male e sebbene lo storyboard non sia esaltantissimo, bisogna dire che quelli della BioWare si stanno sbattendo un sacco per realizzare un grande prodotto: il sistema Voxel è utilizzato per la generazione del terreno con aggiunta di textures varie, in più il sonoro non è mai noioso e la grafica SVGA è ben fatta, anche se il demo (molto demo) da me giocato, alla lunga risultava un po' piatto, soprattutto dal punto di vista dei paesaggi. Però ricordiamoci che non stiamo parlando del prodotto definitivo senza dimenticarci allo stesso tempo le promesse fatte dai programmatori della Interplay: oltre 30 armi superlative, circa 50 alieni da paura, un sonoro Dolby Surround d'eccezione e una intelligenza artificiale del nemico davvero fenomenale. Ci saranno inoltre un numero molto elevato di missioni (guardate la tabella allegata) e l'azione frenetica farà capolino in ogni angolo. Questo sempre stando a quanto ci dicono nel press-pack. Speriamo sia tutto vero ovviamente perché le premesse mi sembrano più che buone! Ma per avere presto altre notizie, beh, già sapete...

L'abbondante uso di textures sparse un po' ovunque e l'eccezionale utilizzo del sistema Voxel fanno bella mostra di se in Shattered Steel. Anche qui...

Shattered Steel

Fine 1996

MS-DOS

Azione

Tabella di confronto

Eccovi una "piccola" tabellina che vi mostrerà tutte le caratteristiche salienti di Shattered Steel in rapporto con i principali giochi di guerra sullo stile Mech: come potete osservare da soli, il prodotto Interplay, almeno sulla carta, non ha nulla da invidiare e molto da guadagnare rispetto ai suoi diretti avversari. E non stiamo parlando di giochi da poco!

	Shattered Steel	Earth Siege II	Mechwarrior 2	Mechwarrior 2 Mercenaries
N° massimo di giocatori	16 Network/2 Modem	Solo un giocatore	8 Network/2 Modem	8 Network/2 Modem
N° di Mech disponibili	10	9	15	15
N° di armi disponibili	30	14	20	20
N° di nemici esistenti	50	11	15	15
N° totale di missioni	50 Non lineari	40 Lineari	11 Lineari	30 Lineari
N° missioni di addestramento	5 Con filmato	8	5	5
Personalizzazione del Mech	Si (metodo Drag & Drop)	Si (con il metodo Drag & Drop)	Si	Si
Grafica implementata	SVGA (terreno creato con Voxel)	SVGA (Texture Mapped)	SVGA (Polig. solo terreno)	SVGA (Texture Mapped)
Sonoro	Stereo Digitale Configurabile	Stereo Digitale	Soundeluxe Media Labs	Soundeluxe Media Labs
Ambiente 3D	Si	No	No	No
N° livelli Multi-pl.(Deathmatch)	20	No	14	14
N° livelli Multi-pl.(Cooperative)	15	No	0	0
Help On-line	Si	Si	Si	Si
Auto Play	No	Si	Si	Si

Scorazzando per le tombe

Oh, finalmente un gioco il cui protagonista non è un orrendo maschione massiccio, volgare e peloso (vedi Duke Nukem), ma una formosa, glabra, ma pur sempre manesca donzella chiamata Laura.

A cura di Alberto Falchi

Ragazzi, non so se vi siete mai chiesti cosa si fumino i programmatori prima di creare i giochi, ma questa è una domanda che io mi pongo ormai da anni: ormai abbiamo visto di tutto, alieni malintenzionati, serial killer, mostriciattoli pelosi e non, cammelli volanti (ah, il caro vecchio Jeff Minter!)... ma cosa diavolo ci fa una ragazza semisvestita in una tomba antica? E come diavolo è venuta in possesso di tutte quelle armi? E da dove saltano fuori tutte quelle orrende bestiacce (fra le quali anche un orso bruno) che lei fa fuori con nonchalance? Ma sopratutto come ?*#!ç fa a saltare in quel modo se avrà qualcosa come 200 chili sulle spalle fra armi munizioni e oggettistica varia (niente note zozze, please)? Vorrei poi parlarvi più approfonditamente di come sculetta quando si muove o dei suoi movimenti da ginnasta quando deve arrampicarsi da qualche parte, ma così facendo credo che brucerei subito i 4000 caratteri a mia disposizione, quindi penso che sia meglio rimandare queste disquisizioni alle didascalie e parlarvi più del gioco in se che della protagonista.
Avete presente quel bel giochino uscito qualche tempo fa che portava il nome di Fade to Black? Beh, questo Tomb Raider potrebbe benissimo esserne il seguito, dato che l'impostazione è praticamente la stessa: vedete l'eroina del caso attraverso un'ipotetica telecamera posta a pochi metri delle sue spalle, esattamente come in FTB, o come nella visuale esterna di Duke Nukem 3D, e dovete guidarla alla ricerca di un antico artefatto, lo SCION, ovviamente facendo fuori tonnellate di animali in "vero finto 3d", proprio come quelli di Quake, usando l'arsenale di cui vi parlavo prima, che per essere precisi è composto da due pistole (da usare contemporaneamente come in Rise of the Triad) e da un fucilone a pompa che ha l'aria di infliggere davvero molto danno, per non parlare di mappe e kit medici vari, oltre agli oggetti che si incontreranno lungo la strada che ci permetteranno di superare i vari enigmi che si presenteranno nel corso dell'avventura. Questa è l'"originale" trama del gioco, ma siccome tutti noi sappiamo che se si dovesse giudicare un prodotto basandosi solo sulla storia che ci sta dietro, ben pochi raggiungerebbero la "doppia cifra", lasciamo perdere questo aspetto per discutere invece di grafica. E qui le cose migliorano nettamente, a partire dai nemici (l'orso è qualcosa di davvero spettacolare!) per arrivare alla stupenda animazione della protagonista, che delizia il nostro sguardo con capriole ed evoluzioni degne di un atleta olimpico, il tutto con una fluidità eccezionale anche su computer di fascia bassa, almeno in bassa risoluzione. Se poi fate parte di quei maniaci che si esaltano solo se vedono numeri, sappiate che solo per l'animazione della protagonista sono stati utilizzati 2000 frame. La longevità dovrebbe poi essere assicurata da quattro diversi livelli, ciascuno spezzato in tre aree, ognuna delle quali è caratterizzata da numerose locazioni... vi troverete quindi a scorrazzare all'interno di antiche rovine, dungeon, piramidi e anticaglie varie. A proposito, visto che in alcuni casi potrebbe essere difficile vedere alcune zone a causa della prospettiva (come succedeva nei vari Alone in the Dark), sappiate che i programmatori di TR hanno aggiunto un'opzione che permette a Laura di guardare in ogni posizione. Insomma, tutte le aspettative ci sono, speriamo che non vengano deluse come troppo spesso succede. Stay tuned, verso Novembre potreste leggere la recensione della versione definitiva.

Ed eccoci all'entrata di un nuovo tempio

La nostra eroina è stupefatta dalla bellezza di questa fontana (o non sa più che fare?)

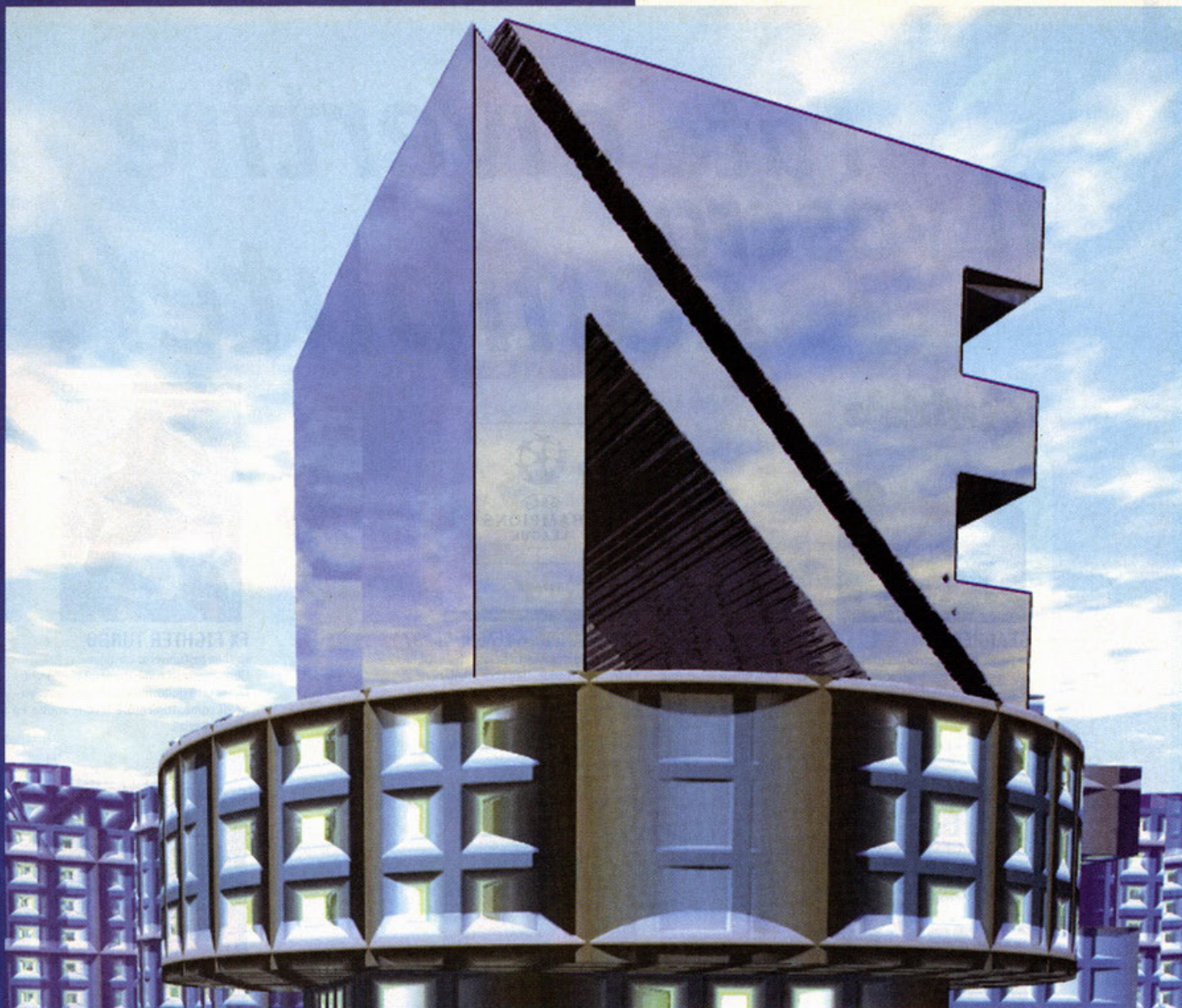
Dovreste vedere come Laura si muove fluidamente mentre accoppa questi bei cagnoni

Scrn17.tif: Beccati questo, mascalzone!!!

Tomb Raider

Novembre

MS-DOS

Arcade/avventura

IN OGNI ANGOLO

DELLA

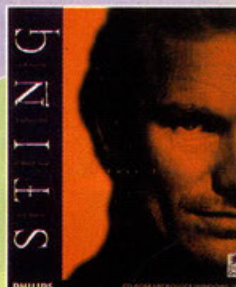
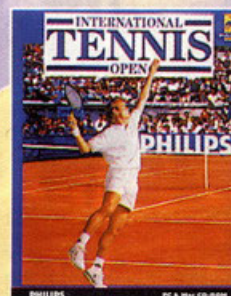
TERRA

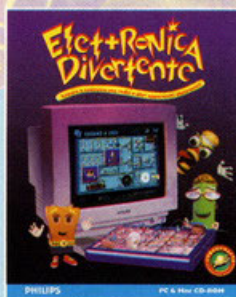
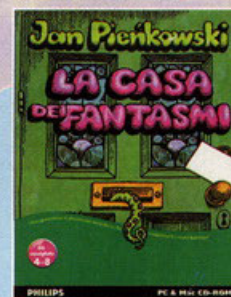
Fate divertire il vostro computer!

GEARHEADS
La pazza, pazza guerra dei giocattoli a molla! Il gioco strategico più coinvolgente, veloce e creativo dell'ultima generazione.

UEFA CHAMPIONS LEAGUE 96/97
L'unico videogame ufficiale della UEFA Champions League. Una vera simulazione di calcio 3D. La tua grande occasione per giocare con le 32 squadre più forti d'Europa!

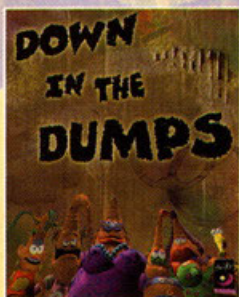
FX FIGHTER TURBO
La sfida nell'universo continua!
Gli spettacolari combattimenti di FX Fighter hanno un seguito: nuovi lottatori, nuove arene di combattimento e inedite mosse ed effetti speciali.

GUIDARE E PILOTARE
Impara tutti i segreti per una guida sicura e veloce sulla strada e in pista! Tutti i consigli di Sighfried Stohr e i circuiti di Monza, Imola e Maranello.

STING - ALL THIS TIME
Un'esplorazione nella musica, nella mente e nell'anima di Sting! Interviste esclusive, brani inediti, materiale d'archivio, spezzoni di film e sorprese nascoste.

INTERNATIONAL TENNIS OPEN
Il massimo livello nella simulazione del tennis: diventa il più abile tennista del mondo vincendo il Grande Slam! Possibilità di giocare contro il computer o contro un amico.

IL TESORO DELL'ISOLA DEI GIOCHI
Aiuta Sapientino a trovare la mappa che indica dove è nascosto il tesoro. Sarà un'avventura emozionante, con oltre 50 giochi didattici molto divertenti.

ELETTRONICA DIVERTENTE
Ti piace la musica? Costruisciti la tua radio! Con Elettronica Divertente si può imparare a costruire una radio, un antifurto, un semaforo, un metal detector e altri apparecchi elettronici.

LA CASA DEI FANTASMI
Una spaventosa e divertente avventura fra mostri, giochi e sorprese. Grafica e animazioni di Jan Pieńkowski e una stupenda colonna sonora di musica classica.

http://www.vol.it/philipsmedia

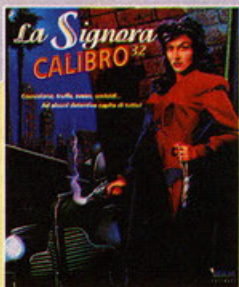
Philips Media

Rom

DOWN IN THE DUMPS

DOWN IN THE DUMPS
Aiuta una simpatica famiglia di extraterrestri a fuggire da un puzzolente deposito di rifiuti. L'avventura dell'anno! Meravigliose animazioni 3D e una storia ricca di sorprese.

Videogiochi da impazzire, sport, musica, film, programmi educativi per bambini. Chiedi il nuovissimo catalogo **CD-ROM Philips Media** *nei migliori computer shop, multimedia shop, librerie, videoteche e negozi di dischi.*

Per informazioni contatta:

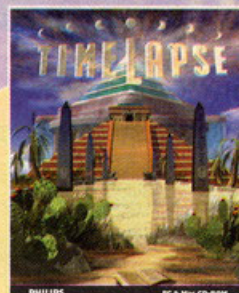
Numero Verde
167-820026

LA SIGNORA CALIBRO 32
Corruzione, truffe, sesso e omicidi...
Entra nei panni di Scott Anger e cerca di risolvere il caso. Un appassionante film giallo interattivo completamente filmato.

NIHILIST
La macabra sfida finale fra i più terrificanti criminali dello spazio. Lo sparatutto dell'ultima generazione! Astronavi 3D assolutamente letali e incredibile colonna sonora dei "Dog Eat Dog", "Pop Will Eat Itself" e "SugarRay".

Indirizzo Internet
http://www.vol.it/philipsmedia

Chiedi anche **il catalogo interattivo** *su CD–ROM disponibile nei punti vendita.*

CARTOON CARNIVAL
Visita il favoloso mondo di Hanna-Barbera e gioca con Fred Flintstone, l'orso Yoghi, Braccobaldo e Scooby Doo. 6 giochi a 10 livelli di difficoltà.

LA FABBRICA DEI PASTELLI
Il fantastico mondo dei colori! Un ambiente ricco di giochi didattici per imparare e per giocare e una stupenda favola narrata da Cristina D'Avena.

TIMELAPSE
Parti per una favolosa avventura tra le antiche civiltà scomparse per scoprire il vero segreto della mitica città di Atlantide. Miriadi di puzzle da risolvere.

GAMES

Philips Media

PHILIPS

Demon Hunter

Non è il fumetto (e meno male!), ma è quello che dovrete fare per evitare che la terra cada in mano all'oscurità e voi in quella cosa marrone simile alla Nutella che piace tanto alle mosche.

a cura di Thomas "VGA" Motti

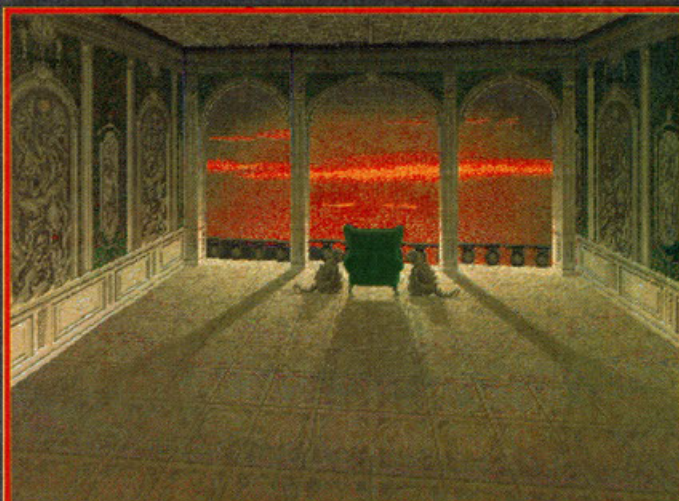
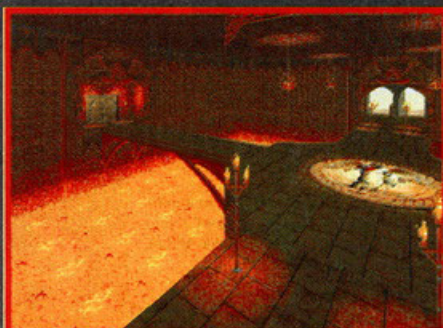
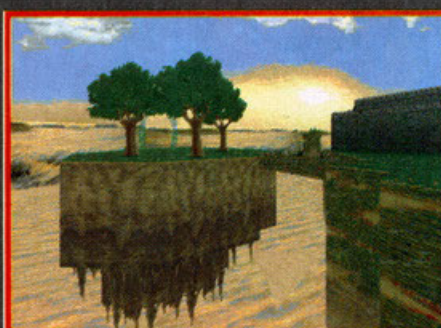
La Gremlin Interactive, dopo averci regalato quel capolavoro conosciuto come Normality, si appresta a pubblicare una nuova avventura grafica: Realms of the Haunting, basato su interpretazioni e profezie dell'Apocalisse. Il gioco è ambientato in un futuro molto prossimo dove dovremo salvare il mondo, minacciato non dal solito pazzo nazista né da qualche alieno venuto dal profondo spazio, ma dalle forze demoniache bramose di inaugurare una nuova era di oscurità e di terrore.

Voi assumerete il ruolo di Adam Randall, il cui padre è morto prematuramente nel villaggio di Hellston, che realmente esiste nella Cornovaglia. Attraverso il contenuto di uno strano pacchetto, datovi da uno degli amici di vostro padre, sarete catapultati, grazie alle entità malefiche riunite nella parrocchia di St Michael, in un mondo caratterizzato da un'atmosfera macabra e terrificante...La visuale è in soggettiva, numerose sono le locazioni che potrete visitare, tutte ben realizzate e molto ampie, nelle quali incontrerete fiumi di lava, ponti traballanti e tutte quelle cose che renderebbero felice Zio Tibia.
Naturalmente, come in ogni gioco che si rispetti , numerosi saranno gli oggetti con cui potrete interagire e numerosi saranno i nemici che dovrete sconfiggere come demoni, spiriti, esseri schifosi e puzzolenti, che potrete trucidare con 15 tipi diversi di armi (speriamo che ci sia la cricca nauseante... come, non sapete cos'è ? Allora leggetevi il 5^ numero di DragonBall e lo scoprirete). Durante il gioco ci saranno numerosi filmati che allieteranno i vostri occhi (la Gremlin afferma di aver inserito nel CD più di 120 min. di FMV realizzati con la tecnica del "Blue Screen"). I nemici sono più di venti, tutti ottimamente realizzati in 3D (era ovvio) e, grazie alla tecnica "motion-capture", egregiamente animati. Altra nota importante è il motore grafico utilizzato in Realms: una versione potenziata del True 3D già visto in Normality. Alla Gremlin promettono che questo engine permetterà un aggiornamento dello schermo migliore di qualsiasi altro sul mercato (era prevedibile, del resto hanno testato il gioco su P200... scherzo!) in quanto calcolerà anticipatamente le immagini che dovranno essere visualizzate. Purtroppo delle effettive qualità del T3D possiamo dirvi ben poco poiché la simpatica Sarah Osborne ha inviato solo degli screenshots. Dalle poche immagini visionate sembra che il gioco sia discretamente realizzato e che le varie locazioni, sia quelle interne che quelle esterne, riescano a ricostruire quell'atmosfera tetra che coinvolgerà e farà trepidare il giocatore (i programmatori sconsigliano l'uso ai deboli di cuore). Del sonoro non sappiamo nulla, speriamo che quei piccoli esseri verdi che lavorano alla Gremlin riescano a fare un buon lavoro. I requisiti minimi per far girare questo gioco (a scatti) sono i soliti: 486 DX2 66Mhz, 8 Mega di Ram, lettore CD a doppia velocità, Dos 5.0 o superiore, Windows 95, mouse, monitor etc. Il prodotto sembra interessante anche se ho pochi elementi di giudizio, comunque speriamo che la grande G (capeggiata dal mago G) riesca a ripetere il successo ottenuto con Normality e che non ci faccia aspettare troppo questo gioco in quanto ormai sembra che le software house si divertano a rinviare l'uscita dei loro capolavori fregandosene di tutte quelle persone che hanno fatto la loro fortuna e i LORO soldi (mamma mia come sei polemico! NdBDM).

Realms of the Haunting

Fine 1996

PC CD-ROM

Avventura 3D

Che bel tramonto, come sono romantici quelli della grande G, peccato che non ci siano femmine. Cosa, quei due oggetti non identificati vicino alla poltrona sono donne? Probabilmente alla GremlinS sono tutte così...ricordatevi, non fatele bagnare...

Aiuto, ho caldo! Siamo in estate e devo anche vedere un fiume di lava...

Vi prego aiutatemi a capire il significato di questa immagine?

Che bello, un prato verde sul quale rilassarsi in dolce compagnia...

RECENSIONI

Ed ecco la "legenda" delle recensioni di PC Game Parade. Per garantire il massimo di completezza abbiamo aggiunto svariati box "fissi" più alcuni variabili a seconda dell'articolo. Qui di seguito troverete la descrizione di ogni voce e/o bollino che incontrerete nelle prossime pagine.

Opinione con la bilancia
Il verdetto finale e inappellabile su un videogioco. E' in questo box che l'autore della recensione esprime il proprio parere dopo aver analizzato tutti i vari aspetti del gioco. Il voto riassume in percentuale questo giudizio, mentre le barre danno informazioni più dettagliate sulla grafica, il sonoro e la giocabilità (con una scala da uno a cinque).

GRAFICA:
SONORO:
GIOCABILITÀ:

SCALA DEI PUNTEGGI
VOTAZIONE GLOBALE:
PC Game Classico: 95-100, un prodotto che si fregia di questa valutazione va assolutamente acquistato, ottimo da tutti i punti di vista. Non possiede virtualmente nessun difetto. Ci giocherete di nascosto, chiuderete la nonna nello sgabuzzino purché vi lasci stare, salterete la scuola, il lavoro o tutti e due, mollerete la ragazza (beh, no, adesso non esageriamo... è più probabile che vi molli lei)
PC Game Garantito: 90-94, ottimo gioco, garantito dalla redazione in quanto divertente e realizzato magistralmente. Non riesce a diventare un classico, ma va comunque tenuto d'occhio per un eventuale acquisto.
80-89: insomma, non è che un prodotto del genere sia poi così brutto, solo che, per un problema particolare o per delle scelte discutibili (per esempio una grafica da spavento e una giocabilità buona, ma con qualche lacuna) non siamo in grado di garantirne al 100% la qualità. Di solito un gioco che prende una valutazione in questo intervallo è consigliato agli appassionati di un particolare genere.
70-79: le cose cominciano a peggiorare, i problemi si accumulano e dopo aver caricato il gioco una sensazione di sconforto progressivamente s'impadronisce del nostro corpo. Poi, visto che avete speso dei soldini cominciate a convincervi che poi non state giocando proprio con una schifezza. Ma nonostante tutto ammettete che, seppur divertente, i difetti ci sono, e si vedono...
60-69: Ahi, ahi, ahi. Parafrasando una frase del cugino del nostro art director (riferita a ben altro!), siamo su livelli di "smanettabile". Gioco appena sufficiente o film interattivo che d'interattivo possiede solo la scatola (nel senso che potete aprirla e chiuderla, romperla, buttarla dalla finestra ecc.)
50-59: Sempre più in basso, la mediocrità s'impadronisce del gioco, penetra nella vostra mente e vi fa esclamare "machimel'hafattofare?". Avete presente quando siete convinti di aver preso 9 nell'ultimo compito in classe e poi scoprite un 6? Ecco, i programmatori provano la stessa sensazione con un voto del genere... Solo che poi smettono di lavorare nel settore!
40-49: Quasi infimo, una sorta di slideshow con due righe di codice per far collegare le varie schermate. Simulatori di volo con prospettiva errata, cloni di Doom che assomigliano a cloni brutti di Wolf 3D...
30-39: Infimo, pieno di bug, assenza di playtesting. Grafica che non è grafica, sonoro che non è sonoro. Se lo conosci lo eviti, se lo conosci non lo compri e risparmi i soldini per una serata in discoteca con gli amici o una cena con una bella figliola.
20-29: Siamo proprio bassi, raramente un prodotto prende un voto del genere, ma quando avviene la software house autrice del titolo dovrebbe vantarsi per essere riuscita a tirare fuori una fetecchia simile...
10-19: La fuffa più completa, e quando dico più completa, intendo proprio COMPLETA!!!
0-9: Datelo alle capre come incentivo per concimare i campi...

Opinione aggiuntiva

Non sempre qui in redazione siamo tutti concordi sulla valutazione di un gioco (e spesso sono botte!). In questo box viene data a un altro redattore la possibilità di esprimere le sue impressioni personali che, per un motivo o per l'altro, sono differenti da quelle del recensore.

Zoom In

Tutto quello che si può aggiungere a una recensione viene raccolto nei box "zoom in". A seconda dei casi potremmo parlare delle armi del personaggio, dei livelli segreti del gioco, dei cheat code, o se preferite del numero di scarpe del cattivo di fine livello. "Zoom in", perché approfondire "è meglio che curare"...

Alternativa

Salvo casi particolari, è sempre possibile ricondurre un gioco a un genere e fare paragoni con prodotti più vecchi.
Nel box vengono valutati altri titoli che, a seconda delle circostanze, rappresentano una valida alternativa al prodotto recensito.

Help

Siete in difficoltà con il gioco che avete appena comprato, o volete sapere come superare le prime fasi? Questo box è un valido aiuto per affrontare le prime situazioni difficili, in modo da iniziare a giocare subito e avere tempo di familiarizzare con i controlli del gioco. Non è una soluzione, non sono dei cheat, ma solo degli aiuti, tecniche e strategie per farvi subito entrare nella mentalità del prodottoacquistato. Questo box è garanzia del fatto che il prodotto è stato testato a fondo.

Interview

Interview, ovvero in italiano Intervista, è il fiore all'occhiello della redazione di PC Game Parade e rappresenta l'opinione e le impressioni dei programmatori e dei personaggi di primo piano delle software house più importanti nel mondo dei videogame.

E' inutile che acquistiate un simulatore di volo con grafica 3D in alta risoluzione se avete un 286. Per non correre rischi dovete ricorrere a questo box, che sintetizza l'hardware minimo richiesto dal gioco e propone la configurazione ottimale.
Le voci, come da bollini sono:

RAM: indica la quantità minima o consigliata per il funzionamento del gioco.

CPU: il 286 o il Pentium Pro? Leggete qui per sapere se il vostro processore è abbastanza potente.

AUDIO: le schede sonore previste e supportate...

VIDEO: VGA? SVGA o XGA? Nessun problema, questo voce è fatta apposta!

CONTROLLI: E' possibile usare il Thrustmaster, il T2, il Joypad Gravis a 4 tasti? La risposta è qui...

NOTE: Eventuali commenti inerenti alla configurazione trovano sotto questa voce la loro collocazione ideale.

SYNDICATE WARS™

E' tornato, il simulatore di mafia, l'anarchia, la distruzione e il collasso ideologico di valori quali democrazia e uguaglianza hanno mutato il loro significato in virtù di un nuova filosofia collettiva di vita... Sì insomma, Syndicate è tornato, alla faccia dei giochi educativi. E' tempo di fare saltare qualche testa!

a cura di Stefano "BDM" Petrullo

Sì, lo aspettavamo trepidanti, non stavamo più nella pelle ed è giusto che fosse così. Subito prima delle vacanze mi sono sbattuto una cifra per ottenere questo gioco, ce l'ho messa tutta e finalmente l'unica, vera e approfondita recensione di Syndicate Wars è qui per essere letta. Il gioco, come ogni titolo di copertina che si rispetti, è arrivato con quattro giorni di ritardo (pensate che sono anche stato costretto a cercare di prendere il corriere per i denti aspettando, chiuso fuori dalla redazione a causa delle ferie, il pacco infame!), ma l'importante è che sia ora qui di fianco a me.
Ma andiamo con ordine: ve lo ricordate Syndicate giusto? Le guerre tra i clan che volevano impadronirsi del mondo, la visuale isometrica applicata in 640*480, la carneficina totale, la possibilità di rubare le armi e i veicoli parcheggiati ammazzando nel frattempo tutti i civili che volevate... Che poesia, che intimo senso di pace spirituale quando, dopo una giornata di duro lavoro, tornavate a casa e potevate devastare tutto il devastabile.
A questo proposito vorrei chiarire una cosa: i miei prodi cavalieri di giustizia videoludica mi additano frequentemente come un dittatore, ebbene non crediategli! Posso ammettere di essere un attimino duro a volte e un pochino (proprio pochino! NdNKZ) esigente, ma lo stress non è un optional... Chiusa parentesi!
Comunque penso che sia ora di discutere un po' di Syndicate Wars e del suo storyboard: sono passati 95 anni e nessuno riesce a capire come voi possiate essere ancora vivo, per cui facciamo finta che siete un'altra persona (e il primo problema è risolto!). Dopo le guerre passate, da un po' di tempo sembrava regnare finalmente la pace. Una pace fittizia certo, ma comunque almeno non capitava spesso di vedere automobili esplodere e litri di plasma sparsi al posto del concime per le piante. La Eurocorp ha rappresentato, sino ad oggi, la corporazione totale, il potere incarnato... insomma Bill Gates! I cervelli di tutti i "popolani" erano ormai sotto controllo tramite l'ausilio di chip neurali che permettevano a tutti di vedere e sentire solo cose piacevoli (ne avessi uno per me, altro che venire in ufficio tutti i giorni; è bello a volte rendersi conto come i videogiochi creino certe utopie nella mente umana!).
Nella ridente cittadella di Reykjavick intanto pochi sapevano dell'esistenza di un gruppo denominato C3 (Cybernetic Cognition Conference): dieci scienziati dediti allo sviluppo di una nuova versione di chip neurali che avrebbero potuto fornire ancora più controllo sui poveri abitanti del pianeta Terra. Nove di questi geni, dopo anni e anni di ricerche, si rendono conto di come il "sindacato" stia controllando loro e le reazioni della gente comune. Decidono di contrattaccare creando un movimento denominato "la Chiesa della nuova Epoca", dedita a spaccare le costole della Eurocorp. Ribelli insomma! I nove, così decisero di farsi

Questa taurissima automobile è il veicolo ufficiale della "Chiesa della Nuova Epoca"; non riesco a capire a che servono tutte quelle antenne.

Siamo un po' impegnati al momento; dopo aver fatto saltare un lampione abbiamo trovato una soluzione al problema della sovrappopolazione...

Ecco un esempio di videowall sponsorizzato: quello che vedete è Judge Dredd; praticamente l'idolo di ogni agente... Vorrei farvi notare la praticità della mappa con tanto di obbiettivi di missione in sovraimpressione.

"Signore, lei era in divieto di sosta!"

Ultraviolence light my way!!!

Alcune delle armi che potrete utilizzare in Syndicate Wars; naturalmente ne mancano un sacco...

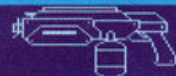
MINIGUN: E qui si comincia a fare sul serio. Raggio d'azione medio lungo e... fa un sacco di male.

LASER A IMPULSI: Disintegra letteralmente il nemico; peccato per il tempo di caricamento forse un po' lungo

MAZZA ELETTRONICA: Mafe fa male, peccato per il nome. Comunque è ottima soprattutto se tutti gli agenti sparano insieme.

LANCIAGRANATE: Fa' quel che dice anche se più che granate qui si parla di missili, da avere assolutamente. Fa scena!

BOMBA NUCLEARE: E qui non si scherza più, capace di tirare giù un palazzo o più. Tiratela e telate via in fretta...

PERSUADERTRON: Serve a "persuadere" la vittima designata a seguirvi... Utile quando avete bisogno di tanta gente che spari...

LANCIAFIAMME: Fa molta scena anche se a causa del raggio d'azione piuttosto corto potrebbe risultare scomodo.

DISTRUTTORE: Non distrugge un cavolo, ma avvolge il possessore di un campo "anti-persuadertron". Ah, le traduzioni...

GAS NERVINO: Manda completamente fuori di testa chi lo respira...

MINA A IONI: Una "semplice" mina, piazzatela in giro e godetevi lo spettacolo (anche se io continuo a preferire l'esplosivo).

ESPLOSIVO: Il mio preferito; lo si nasconde vicino a un palazzo e poi... tutto è storia... provare per credere!

PIOGGIA SATELLITARE: Avete presente la bomba nucleare? Ecco fate conto che ne cadano una decina...

LANCIA AL PLASMA: Una delle armi a energia più cattive del gioco; potenza inaudita e buon raggio d'azione...

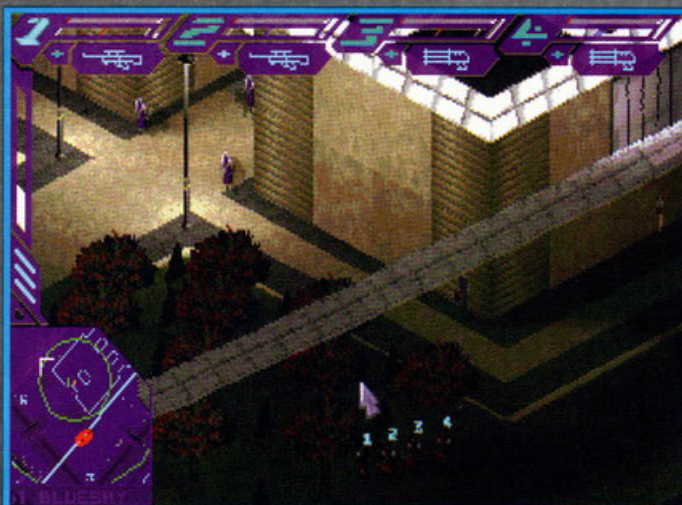
PERSUADERTRON II: Versione potenziata del persuadertron; un po' come Windows 3.1 e Windows 95...

PISTOLA GRAVITAZIONALE: Anche quest'arma non è male ed è molto spettacolosa; potente e affidabile!

GUARDIANO: La cattiveria fatta robot, una specie di cestino della spazzatura che comincia a sparare quando un nemico si avvicina troppo!

FUCILE A LUNGO RAGGIO: Da cecchino; potete sparare a distanza e con un solo colpo spappolare il nemico! Ottimo, ma ricarica lentamente.

CAMUFFATORE: Genera un campo che vi rende visivamente dei civili; utile per andarsene in giro indisturbati.

Il meglio del meglio; rubare l'auto della polizia e andarsene in giro sparando dai finestrini.

Scenario da classica imboscata: i nostri agenti, nascosti dietro gli alberi, si preparano ad attaccare le forze di polizia che scortano due importanti scienziati.

Missione fallita? Missione Fallita? Beh, effettivamente ho avuto la mano un filino pesante.

Piazza Duomo in ora di punta. Come nel primo titolo i parametri di adrenalina e percezione di ogni androide sono configurabili in modo tale da utilizzare al meglio i propri agenti.

chiamare in maniera molto originale, cominciarono a reclutare potenziali combattenti tra la gente comune e si esaltarono talmente tanto che decisero di fondare addirittura una religione (e poi danno dell'egocentrico a me!), con tanto di pseudo-bibbia: il codice! Visto poi che dovevano pur in qualchemodo difendersi dalla Eurocorp progettarono un fraccaio di nuove armi avanzatissime (e vi assicuro che andare in giro per la città con due minigun montate sulle spalline del vostro "abito talare" fa troppo scena!). Fu un successone senza precedenti; un virus chiamato UTOPIA venne inserito nel computerone centrale della Eurocorp (responsabile di "guidare" il popolo della Terra... Altro che Pentium), i chip cominciarono ad andare in tilt e la Chiesa della Nuova Epoca, tramite l'utilizzo di alcuni indottrinatori (una sorta di dispositivo, analogo al persuadertron utilizzato dal sindacato, che serve a convincere a far fare alla gente ciò che si vuole. Ne avessi uno io da utilizzare con Pamela Anderson) riuscì ad accaparrarsi un sacco di seguaci. Comincia la guerra; da una parte questi nuovi ribelli disposti a tutto per imporre il loro credo con armi mostruose (nel senso che erano brutte da vedere), dall'altra la Eurocorp con agenti super addestrati e mezzi da combattimento potentissimi.

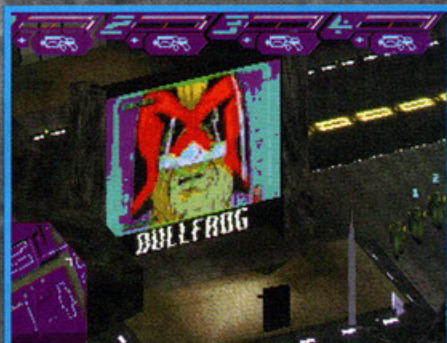
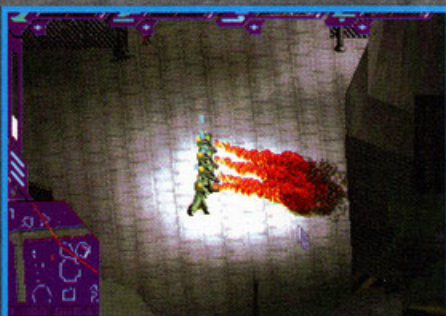
Se però la matematica non è un opinione 10-9 fa 1. Dobbiamo quindi pensare che uno di questi scienziati sia rimasto succube? No di certo; mister numero 10 viene a sapere che la Chiesa della Nuova Epoca, una volta conquistato il mondo, sarebbe stata capace di accumulare una tecnologia tale da poter spedire sulla Luna tutto il necessario per creare una colonia sufficiente a lanciare un attacco finale alla Terra tramite l'utilizzo di tossine. Una volta fatto questo i "preti killer" intenderebbero tornare tranquillamente sul pianeta natale per ricostruire la civiltà. Ricomincio da zero! Bella storia no? E che ci vuole? Lo scienziato ribelle ai ribelli decide quindi di creare un gruppo di "liberi pensatori": personcine simpatiche vestite nella maniera più truzza possibile che se vanno in giro con armi di grosso calibro sparando un po' ovunque. Oltretutto esiste un agente della Eurocorp presente nella lista paga della Chiesa della Nuova Epoca... Non dico altro perché è già tutto abbastanza incasinato così!

Lo schema di gioco è essenzialmente rimasto lo stesso: iniziate decidendo la fazione da utilizzare (per adesso io sto spaccando le teste dei civili, della polizia e dell'esercito tramite l'utilizzo della

ALTERNATIVA

Syndicate (Bullfrog): Tutt'ora il miglior clone di se stesso, forse è un po' difficile da trovare visto che è un po' vecchiotto.

Total Mania (Eidos): Il clone della Eidos è molto simile al primo Syndicate possedendo qualche elemento alla "Crusader"; peccato per la presenza di troppi "vicoli ciechi" che vi faranno incavolare non poco.

Gender Wars (SCI): Migliore di Total Mania, ma ancora peggiore di Syndicate 1. Il difetto principale di questo gioco è costituito dalle missioni, purtroppo eccessivamente lunghe.

Ed eccoli lì, ancora lui, sempre Dredd... Sembrerà una scemata, ma questa forma di sponsorizzazione è talmente bella che toglierla dal gioco svaluterebbe il prodotto...

Le routine usate per il lightsourcing sono decisamente evidenziate . Nella prima foto a sinistra vediamo l'assenza d'illuminazione; nella seconda la scia del lanciafiamme e nella terza il display a infrarossi (in dotazione di default) che consuma però un sacco di energia.

Prima cosa: attenzione alla scelta delle armi! Cercate di non spendere un sacco di soldi all'inizio, leggete bene il briefing di missione per capire i vostri obbiettivi; l'equipaggiamento ideale per iniziare è costituito da una UZI per ogni agente e un persuadertron per squadra (costa un sacco e averne uno basta e avanza).

- A volte è utile comprare informazioni aggiuntive (per non perdere soldi salvate prima di acquistarle), potrebbero rivelare locazioni di banche, notizie di importanza logistica o altro
- Non esagerate con le risorse da attribuire alla ricerca di nuove armi; concentratevi sui potenziamenti cibernetici dei vostri agenti.
- Quando dovete scortare qualcuno utilizzate sempre almeno un veicolo; i proiettili vaganti potrebbero vanificare i vostri sforzi.
- Se siete a corto di soldi rubate tutto il rubabile; una volta ucciso un nemico prendete l'arma che possiede e, a fine missione, rivendetela (so che è da sciacalli però, dopotutto, chissenefrega?)
- I bivi presenti nel gioco consentono di pianificare un path ottimale per evitare le missioni non chiave; ricordate che, generalmente, le missioni di sterminio sono sempre le più facili!
- Fate uso "accorto" dell'esplosivo, a volte può capitare che nelle missioni di recupero la preda cerchi di scappare utilizzando la metropolitana sopraelevata; se voi la fate saltare per aria prima il problema è risolto!
- Cercate di utilizzare al meglio le armi a lungo raggio, sono comode e, se il nemico ne è sprovvisto, aumentano di molto la facilità di tutta la missione!
- Durante i combattimenti non state vicini a bidoni (esplodono come quelli di Doom) e lampioni (idem); semmai usateli a vostro favore sparandogli addosso quando il nemico si avvicina ad essi!
- Tenete conto che estrarre un'arma autorizza la polizia ad attaccarvi.
- L'adrenalina e la percezione (barra rossa e barra blu) sono importantissime in quanto interamente gestibili da voi; il panic mode (adrenalina a palla) potrà salvarvi da qualche situazione piuttosto "calda"
- Cercate di comprare il prima possibile il cervello per i vostri agenti; li renderà più autonomi!

Ci hanno appena accoppato due agenti, ma ricordate "lotta dura senza paura"... Quella macchina presto farà una brutta fine.

Eurocorp), ognuna con determinate caratteristiche e armi nonché differenti missioni (dovrebbero essere una trentina per ogni "schieramento" per un totale 60 in quanto i "liberi pensatori" non sono controllabili). Inizierete con 4 agenti potenziabili tramite l'installazione di organi cibernetici, 4 mitragliette UZI (puah...), 50000 Dollari Eurocorp, 1 installazione criogenica (per fare dormire i vostri agenti, soffrono il caldo sapete com'è...) e 1 dirigibile volante, analogo a quello presente in Syndicate, dal quale potrete tenere sotto controllo la situazione. La vostra scrivania vi consentirà di controllare tutto, dallo stato dei vostri uomini, alla dotazione delle armi passando per il reparto ricerca e sviluppo nel quale i vostri cervelloni (o quelli rubati "alla concorrenza") potranno sviluppare nuove armi e installazioni cibernetiche (braccia, gambe, cervello ecc.) per potenziare i vostri soldatini. Ovviamente per poter allocare un tot di risorse per lo sviluppo dovete anche avere i soldi per farlo, non so se rendo... Lo spettacolo comincia quando si prende il controllo degli agenti: per ogni missione potrete decidere il numero di persone da impiegare (si va da un minimo di uno a un massimo di quattro); ogni personaggio potrà essere dotato di sei differenti oggetti (che siano armi o accessori poco importa) e sarà possibile rubare mezzi di trasporto e/o armi al nemico (anche se quest'ultimo deve essere prima trucidato!). Fino a qui direte voi non c'è granché di nuovo. Avete detto bene: fino a qui. Ma cominciamo a giocare. La visuale rappresenta il primo grosso cambiamento: è ancora isometrica, ma non più bitmap! Tutto infatti è poligonale e texturizzato in modo da essere perfettamente "ruotabile" a vostro (e mio) piacimento. Questo da effettivamente una nuova dimensione al gioco: non esisteranno più vicoli ciechi e questo non può che essere che un bene. Il paesaggio fa molto "Blade Runner" sia per ciò che riguarda gli edifici, sia per la tenue pioggerellina che vi accompagnerà in alcune missioni... E veniamo a parlare di queste ultime: sono disponibili, per la gioia di grandi e piccoli maniaci dell'ultraviolenza, assassinii, furti, commissioni di demolizione di edifici, corruzione (più o meno violenta) di agenti, civili e scienziati, recupero compagni dispersi ecc.

Oltre a tutto questo sarà anche possibile, in particolari frangenti, impiegare, oltre ai vostri uomini, anche occasionali rinforzi o personaggi chiave (utilizzando i preti assassini verrete a volte accompagnati in missione da un agente speciale, tale Mirabelle Lucy De Saxo... un nome più imbecille non lo si poteva trovare!). Incarichi in borghese sono un'altra caratteristica del gioco.

Le ultime due missioni poi sono addirittura ambientata su una stazione orbitante e sulla Luna.

Per ciò che concerne i veicoli arriverete sul luogo del massacro tramite una specie di metropolitana molto futuristica (come riusciate a portarvi appresso fucili, bombe ecc. senza dare nell'occhio rimane per me ancora un mistero), ma poi, alla prima occasione, sono sicuro che nessuno disdegnerà di appropriarsi di un qualsivoglia

Specie in estinzione!

Poliziotti: I tutori dell'ordine, se non avete una pistola in mano difficilmente vi romperanno le scatole!

Civili: carne da macello!

Fanatici: i famosi "preti assassini", decisamente cattivi e dotati di armi complementari e a volte tecnicamente superiori a quelle in dotazione alla Eurocorp.

"Sindacalisti": Alla faccia della CIGL-CISL-UIL! Questi sono un po' più cattivi. Dimenticavo, tenete conto che se incontrate un agente con la vostra stessa uniforme non è detto che questi sia vostro alleato.

"Liberi Pensatori": I truzzi! Sostanzialmente sono degli anarchici e non sempre vi daranno delle noie, ma per evitare il problema alla radice cercate di eliminarli prima che loro possano dire "A".

Ed ecco l'altro sponsor di Syndicate Wars (naturalmente in uno dei film di Manga Video esiste un promo del gioco...)

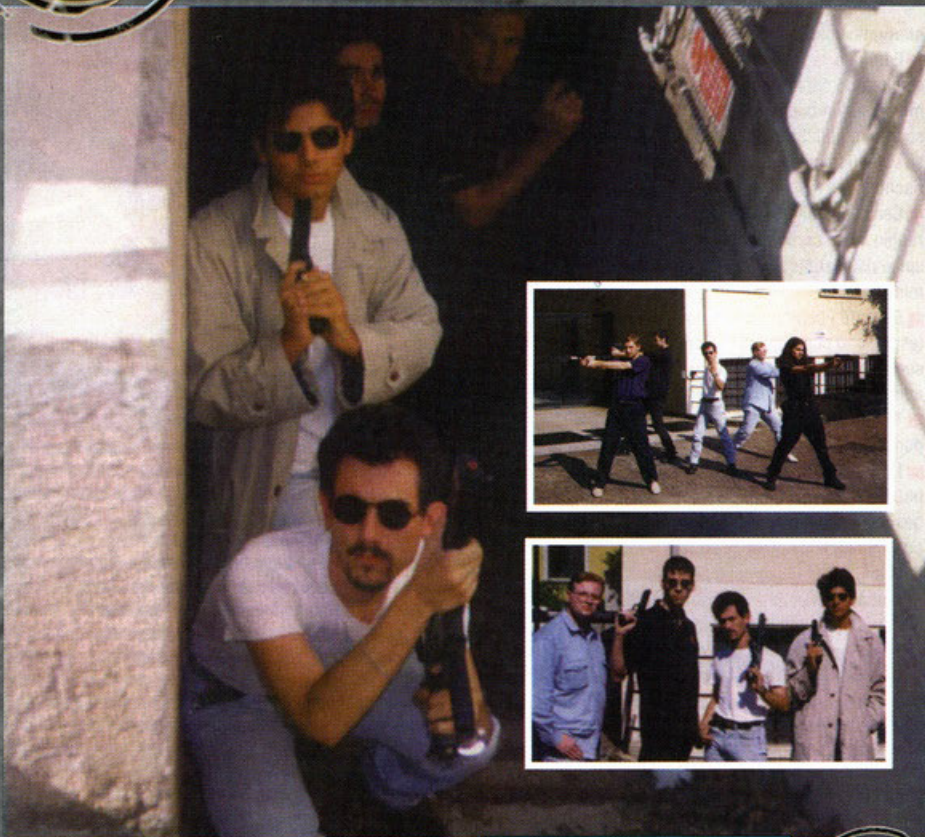
8 MB

CPU 486 DX4 100Mhz

VGA/SVGA

Soundblaster & C.

Mouse+Tastiera

Per la bassa risoluzione dovrebbe bastare un 486DX4

mezzo di locomozione: e qui c'è davvero di che sbizzarirsi; oltre dodici differenti tipi di veicoli che vanno dalla DeLorean di Ritorno al Futuro (è proprio lei, vedere per credere) a un megacarroarmato gigante che distoglierebbe qualsiasi vigile dal contestare un qualsivoglia divieto di sosta al proprietario. Infine, per ciò che riguarda le armi, vi rimando al box esplicativo sparso qui intorno ricordandovi però che ogni fazione ha delle sue "armi particolari" (la Chiesa della Nuova Epoca possiede addirittura una sorta di ragno robot che fa male, ma tanto male!).
Potrete distruggere tutto e tutti: alberi, edifici, lampioni, statue, tutto questo senza alcun ritegno... Cosa si può desiderare di più (il sangue? Nessun problema, date un'occhiata alle foto).
Dopo ogni missione potrete leggere un rapporto piuttosto esplicativo al quale seguirà la prossima o le prossime missioni (potrete infatti a volte decidere se accettare o meno un incarico e, combattendo per la Chiesa della Nuova Epoca, potreste addirittura diventare voi i padroni del mondo... Detto tutto!).
Prima di lasciarvi al commento e alle foto un ultimo appunto: il gioco prevede il supporto di rete IPX (8 giocatori massimo) o via collegamento diretto via porta seriale... Tanto per cambiare!

Esaltazione!!!

ZOOM IN

Ecco come ci si riduce facendo il nostro lavoro, nessuno crederebbe che questi siano redattori di una rivista di videogiochi, ma sapete com'è, siamo in un paese libero e allora ecco la nostra piccola interpretazione di Syndicate Wars. Lo so che è inutile, che non è serio, ma chissenefrega... Dopotutto la cioccolata e la nutella hanno o non hanno lo stesso sapore?

Ecco una scena di combattimento tra "La Chiesa della Nuova Epoca" e gli agenti della Eurocorp...

A volte può essere utile nascondersi dietro ai palazzi per coprirsi...

95

1 2 3 4 5

GRAFICA:
SONORO:
GIOCABILITÀ:

Nuclearizzali tutti, ma fallo in fretta ragazzo...
E' la seconda volta che ricomincio da zero questo commento; sono rimasto sinceramente senza parole: l'unica cosa che mi viene in mente è "compratelo". Graficamente parlando siamo su un altro pianeta; la grafica in alta risoluzione è decisamente buona, le esplosioni scenografiche fanno realmente paura, le sorgenti di luce e tutti i personaggi presenti nel gioco sembra vivano di vita propria: certo la grafica ha perso un po' quel fascino "bitmap" che il primo titolo possedeva (e relativo dettaglio), ma senza dubbio Dungeon Keeper e questo Syndicate Wars meritano l'etichetta che portano sulla scatola (indipendentemente che il signor Molyneaux decida, ahimé, di abbandonare o meno la dirigenza della software house!). E' troppo bello bruciare e distruggere senza alcun ritegno. Le armi sono tante, varie e anche a volte inutili, sebbene per averle dovrete guadagnarvi una bella sommetta di denaro (o rubarle a qualche nemico). Una cosa che poteva essere migliorata è la parte gestionale. Quest'ultima infatti, essendo rimasta pressoché invariata, potrebbe sembrare un filino poco approfondita (non potrete nemmeno più gestire l'afflusso di tasse!). Ma non è certo la strategia pre missione il cuore del gioco; bensì la pianificazione dell'azione sul campo. E' semplicemente stupendo utilizzare un agente camuffato da civile, entrare in un palazzo, piazzare una mina e uscirsene senza che nessuno vi dica niente! Tutti i livelli che ho avuto modo di giocare sino ad ora sono molto ben strutturati con tanto di sopraelevate ed edifici molto "giapponesi". Mi è piaciuta l'idea di trovare uno sponsor "a tema": Manga Video e 2000AD hanno infatti dei videowall più o meno grossi e più o meno animati all'interno del gioco: mentre cercate uno scienziato potrete gustarvi dei fantastici spot (con tanto di parlato) e gli amanti di Neverland troveranno persino il GokuRaku. Insomma, tagliamo corto, tanti mezzi, tante armi, tante missioni, atmosfera cyberpunk per un prodotto che sicuramente lascerà il segno nel cuore di tutti i videogiocatori... Oltretutto il panic mode (la modalità che trasferisce nel corpo dei vostri agenti il massimo quantitativo di adrenalina) è proprio uno spettacolo! Un'ultima cosa: la traduzione in italiano è ottima, soprattutto per ciò che riguarda il parlato (ci sono alcune imprecisioni come ad esempio la minigun che viene chiamata volgarmente "pistola", ma sono solo piccole inezie).L'engine in VGA funziona ottimamente sebbene possieda ancora qualche problemino con l'alta risoluzione; con un P133 e una scheda grafica decente però non dovreste avere grossi problemi; comunque non è importante la risoluzione quanto il gioco in sé stesso... Perentorio: dovete averlo, per la pupazza!

Il menu principale del CD ROM in tutto il suo splendore.

Dov'è la ENNEEEEEE!

Arghhh! Non ci posso credere... il mio gioco preferito!!!

a cura di Andrea Simula

Ok, restiamo calmi e manteniamo il sangue freddo inglese (fra l'altro l'Inghilterra avrebbe dovuto insegnarmi qualcosa): qui si sta parlando di un'imitazione, di un emulatore o di un cinquantesimo capitolo della fu Taito bell' epoque? Perché se parliamo di Bubble Bobble, che ha avuto in passato tantissimi fan videogiocatori, dobbiamo essere precisi... Appena il bravo BDM è giunto in redazione con il caratteristico dischetto argenteo annunciandomi "lui è tornato", mi sono chiesto se mi stesse prendendo in giro o se fosse diventato matto. Inece no. Siamo tutti sani e vi annunciamo, udite, udite, la riedizione dei draghetti più famosi del mondo per i nostri PC. Ebbene sì: non si tratta ne di un emulatore nostrano (vedi quelli del C64) o di una forma diversa del gioco con gli stessi protagonisti. E' invece un remake che ci ripropone su CD ROM tre piccoli capolavori della storia videoludica: Bubble Bobble, appunto, Rainbow Island e Rainbow Island Enhanced Edition. Per puro caso, il dischetto metal-plasticoptico, è finito nelle mie tasche (con grande disappunto di tutti coloro che, in redazione, cercavano lo spara-bolle) e ho potuto constatare che non si può dire di aver vissuto da videogiocatore se non si è giocato a questi capolavori almeno due volte nella propria vita. Parliamo dell'aspetto (uno qualsiasi) dei giochi, anche perché mi rifiuto di spiegarvi in che cosa consistono e quale sia il vostro obiettivo. No non vi dico niente... vabbè, ma solo due righe per chi è nato qualche tempo dopo: in Bubble Bobble siete un impavido draghetto verde (o in compagnia di un altro azzurro se giocate in due) sparabolle alle prese con il salvataggio di due donzelle rapite da terribili mostriciattoli meccanici e "fantasminidi" d'ogni sorta affrontando i 100 livelli del pozzo-fortezza dove sono state rinchiuse. In Rainbow Island fate la stessa cosa, ma con un bamboccio spara-arcobaleni alle prese con mosche, vespe, merli e tutti gli animaletti che vi vengono in mente. In tutti e due i giochi potrete raccogliere bonus e punti a più non posso. La conversione, anche se i giochi sono stati totalmente rifatti nel codice, è tecnicamente ben riuscita e vanta una leggera differenza di velocità (maggiore) all'inizio delle partite, quando ancora non è acquisita nessuna "scarpetta" (praticamente un bonus che vi permetteva di muovervi più velocemente NdBDM). Naturalmente stiamo parlando di qualcosa di impercettibile. Per il resto non cambia nulla. Tutto si muove come ai bei tempi. L'aspetto è rimasto identico solo in superficie in quanto alla Acclaim si sono attrezzati per un totale ritocco del colore, aggiornandolo ai canoni moderni e forse anche di più. Questo discorso vale per Bubble Bobble e Rainbow Island Enhanced Edition: infatti la versione originale di quest'ultimo è rimasta pressoché identica. Le altre due invece no; basta dare un occhiata alle bolle o alle sfumature dei vari sprite in Bubble Bobble per rendersene conto, anche se a mio avviso il risultato migliore è stato ottenuto con Rainbow Island EE. Il sonoro non è stato toccato, o meglio, le melodie sono rimaste invariate, ma il suono è pulito come se fosse "fresco di chip". Per il resto non c'è altro se non il dire che, se tutti i prodotti odierni avessero la giocabilità di questi due, noi non avremmo più bisogno di dare voti e voi giochereste da qui all'eternità.

Alcune fasi di gioco iniziali, non per niente si tratta del secondo quadro.

I livelli di Rainbow Island in tutto il loro splendore.

Vi chiederete come mai a un gioco con una simile discordanza di voti si possa dare un 96 e un bollino PC Game Classico. A parte il fatto che se lo staranno chiedendo solo i più giovani, coloro che di questi titoli hanno forse solo sentito parlare, ma mai affrontato una partita, comunque dovreste sapere che la qualità di un voto è sì data dalla globalità dei tre parametri che abbiamo scelto per esprimere un giudizio, ma anche che il più importante fra essi è la giocabilità. Si può anche non essere d'accordo, ma vorrebbe dire che prossimamente i videogiochi sarebbero su videocassetta e i processori Pentium dentro i videoregistratori... Novantasei è esagerato per i tempi moderni, ma volevamo dare un classico ad un gioco che ha segnato la storia, ma non il passo. Il commento non è lungo, ma che altro volete che vi dica: è divertimento puro direttamente dal passato!

TEST

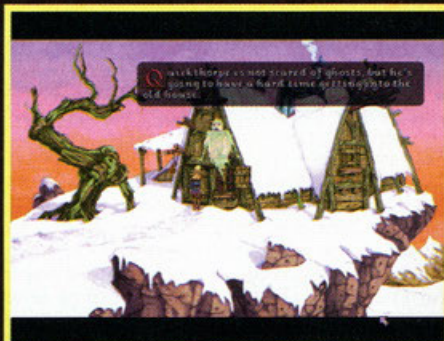
La mappa del primo mondo, notatene la vastità; pensate che potete raggiungere almeno una dozzina di locazioni. .

"Tell me a fable, nanninanni nanninanninà". Fable, il brano da discoteca più bello dell'estate scorsa, composto da quel geniaccio di Robert Miles. Uhm, mi sa che non devo più parlarvi di musica, l'ho già fatto qualche pagina fa...

A cura di Stefano Gradi

Eh sì, ho la musica nel cuore, la discoteca è il mio habitat naturale. Dopo aver passato quasi tutte le sere delle mie vacanze in locali "danzerecci", torno più carico che mai, pronto a riprendere quella bellissima avventura che è scrivere per PC Game Parade. Indubbiamente il caro BDM conosce bene questa mia passione (che condivide in pieno), infatti come prima recensione mi ha affidato un titolo che mi ha subito ricordato le fantastiche notti estive. Purtroppo Fable, ultima fatica della Telstar, non è un gioco ambientato alla Baia Imperiale, ma un'avventura grafica di stampo classico ambientata in un mondo fantasy. Ultimamente le avventure grafiche stanno tornando a essere appassionanti e intriganti come quelle di una volta (leggi Sierra e Lucas con interfaccia Scumm), l'ho notato soprattutto il mese scorso con le anteprime riguardanti Harvester e Broken Sword e adesso con questo Fable. Meno male, odio le tonnellate di CD infarciti di grafica e sonoro spettacolari, ma con giocabilità tendente a zero. Questa è un'avven-

Quella vecchiettina sulla sedia assomiglia al nostro Debolezza mentre gioca a Grand Prix 2...

Ooops, speriamo che il nostro povero Quickthorpe non caschi nel fiume, fa piuttosto freddo!

La scritta che appare qui dice che il nostro baldo giovane non ha paura dei fantasmi... Come no, appena l'ha visto è corso via a gambe levate!

Personaggi

ZOOM IN

Ecco qui alcuni dei personaggi che incontrerete nel corso del gioco.

WELDA: La vecchia proprietaria della vecchia casa sulla vecchia terra del vecchio mondo. Che dire, un personaggio giovanile...

VILLAGE ELDER: Il vecchio del villaggio, praticamente uno stregone che vi fornirà preziosi consigli.

HUNTER: No, non è il protagonista del telefilm che va in onda alla televisione, è un semplice cacciatore che persegue il vostro obiettivo con scarsi risultati.

LITTLE DRIM: Lele, cosa ci fai in un videogioco?
Ehi non ti arrabbiare sto solo scherzando!

Questo buon folletto non mi è mai stato simpatico, forse a causa della voce stridula.

SIMBELINE: Lo spirito che veglierà su di voi durante le vostre peripezie, dovete volergli bene.

QUICKTHORPE: Eccolo qui l'erede di Guybrush, certamente non ne possiede il carisma, però è scemo uguale.

TIMBAR: Uno dei personaggi più viscidi, personalmente non lo posso soffrire, vuole sempre qualcosa per lasciarvi passare per il suo bivio...

VANETTE: L'ex-ragazza del nostro biondo eroe, sembra la sosia di Nicole Kidman. Voglio conoscerla!

Il nostro eroe è penetrato all'interno di un vecchio albero cavo, voi avete mai visto dei frutti DENTRO agli alberi?

Che bello, avevo giusto sete! Come è un pozzo di petrolio? Yahoo, sono ricco!

Sul lago ghiacciato Quickthorpe ha conosciuto lo spirito di una principessa, adesso sta tentando di convincerla a fare il bagno insieme... Altro che favole...

Notate la forma delle foglie delle piantine che crescono in quel magico mondo incantato, non trovate che assomiglino molto a delle erbe medicinali?

tura semplice, il puntatore del mouse assume diverse forme a seconda dell'azione che volete intraprendere: potrete esaminare gli oggetti attivi in una locazione, prenderli, usarli, aprire e chiudere porte e parlare con i personaggi che incontrerete nel corso dei vostri viaggi. A proposito di questo vi devo dire che i dialoghi sono strutturati esattamente come nelle classiche avventure Lucas: ci sono dei menù a scelta multipla con delle frasi già preparate, scegliete la più adatta in ogni circostanza e il gioco è fatto.
Il personaggio principale poi è un tipo simpatico, un po' stupido forse, ma simpatico; di nome fa Quickthorpe: è alto, magrolino, biondo, non si veste in modo appariscente, sembra un ragazzo qualsiasi, adattissimo al ruolo di protagonista di una favola (praticamente NKZ con qualche chilo in meno...). L'avventura è ambientata su Balkhane, una volta pianeta rigoglioso e popolato da gente allegra fino all'arrivo dei i cattivoni di turno; i Mecubarz, alieni in possesso di straordinarie tecnologie. Per un po' andarono tutti d'accordo, poi qualcosa non funzionò nel modo giusto (avete presente ID4?). Tralascio il racconto completo di come sono andate effettivamente le cose perché è estremamente lungo e lo potete trovare sul manuale del gioco. Vi basti sapere che Quickthorpe viene incaricato di ritrovare quattro gioielli (uno per ogni terra di Balkhane) che, una volta uniti, ridoneranno le ricchezze di un tempo a questo povero mondo caduto in disgrazia. Classica trama fiabesca per un'avventura divertente, un leggero umorismo vi accompagnerà nel corso del gioco, sarete sempre con il sorriso sulle labbra, senza però mai cadere in situazioni demenziali.
La grafica è in alta risoluzione (640x480), i dialoghi sono digitalizzati e sottotitolati (anche in italiano), le locazioni da visitare in ciascuna delle quattro terre sono numerose e molto varie.
Penso che abbiate capito com'è Fable, per le valutazioni vere e proprie vi rimando al commento, io vi dico solo che le ore che ho passato a giocarci sono state divertenti.

SPECS

8 MB

486 DX

Gioco provato con computer AST

SVGA 1 MB RAM

Sound Blaster e compatibili

Mouse

ALTERNATIVA

Zak McKracken (Lucasarts): L'avventura più bella mai prodotta, verso la fine di Fable trovate un enigma preso pari pari dal mitico titolo Lucas (vi ricordate i due cristalli, uno giallo e uno blu?).

The Secret of Monkey Island I e II (Idem come sopra): Due importantissimi capitoli nella storia delle avventure grafiche, il vecchio Guybrush sembra il nonno di Quickthorpe.

Space Quest VI: Ambientazione completamente diversa, ma divertimento simile, anche in questa avventura il protagonista sembra essere un lontano parente di Quickthorpe.

HELP

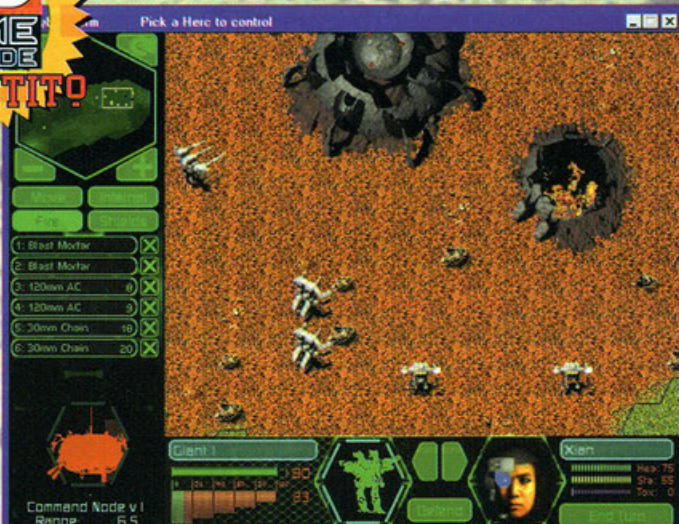
Come, siete appena all'inizio e siete già bloccati? Naaa, non ci posso credere; va bé vi aiuterò un pochino. Allora, parlate subito con il guru del villaggio, egli vi spiegherà la situazione e vi regalerà un amuleto. Dirigetevi poi verso il ponte di legno (lasciate a casa gli sci perché tanto gli impianti sono chiusi) e non osate attraversarlo. Passate sulle rocce, anche se sono scivolose e vi bagnerete i piedi, sono senz'altro più sicure. Continuate il vostro cammino verso la vecchia casa e prendete la lanterna e i peperoncini. Andate ora in cantina e raccogliete tutto quello che potete e uscite. Aprite ora la porta della catapecchia e usate l'amuleto con il fantasma ed entrate. Raccogliete i semi, il libro e non disturnate la nonnina che dorme. Basta, non posso mica svelarvi tutto, ora cavatevela da soli!

OPINIONE

83

	12345
GRAFICA:	
SONORO:	
GIOCABILITÀ:	

Fable mi è piaciuto, un bel gioco divertente e ben realizzato che mi ha ricordato le favole che leggevo da bambino (si, le leggevo io, non c'era nessuno che avesse voglia di raccontarmele; ho dovuto imparare a leggere da solo per poter viaggiare con la fantasia in mondi surreali) (...altro che LSD, l'abbiamo perso definitivamente questa volta NdBDM), storie semplici popolate da strane creature come orchi, elfi e mostricciattoli vari. La grafica è bella e ben definita, i colori sono usati sapientemente, forse sono un po' troppo pallidi (ma penso che questo sia dovuto alla particolare ambientazione). Il doppiaggio dei dialoghi è realizzato con cura, altrettanto non si può però dire degli effetti sonori, quasi inesistenti. Le musiche di sottofondo sono gradevoli e contribuiscono a creare l'atmosfera. La semplicità di cui vi ho parlato più volte riguarda anche gli enigmi da risolvere, forse un po' troppo facili per un avventuriero incallito. Alla fine un buon prodotto, piacevole da giocare, che non possiede però quella profondità che gli permetterebbe di diventare un classico nel campo delle avventure grafiche.

Durante le varie missioni avrete modo di visitare diversi tipi di pianeti. Qui sembra di stare sulla terra e si presume che non ci siano problemi in caso di guasti al sistema di supporto vitale. Ah... che bella aria fresca...

La base nemica è ormai priva di difese. Eh, eh... la promozione si vicina.

Siete di quelli che da bambino intraprendeva battaglie epocali al comando dei propri robot giocattolo preferiti? Col passare degli anni non avete ancora trovato una soluzione per poter mantenere questa passione senza perdere la faccia? Pensate che rinchiudersi in cantina, per evitare di essere visti da qualcuno, sia troppo stupido? Bene... Fermatevi e non girate pagina... State per fare un salto in un nuovo mondo, quello di Cyberstorm!

A cura di Davide "Maska" Mascaretti

Benvenuti al HCC (Herc Command Center) del sistema solare di Orione. State per entrare in servizio in qualità di supervisore tattico delle truppe mercenarie di Herculan. Il vostro compito consisterà nel far fronte alla sempre più pressante minaccia dei Cybrids, un temibile esercito di robot da guerra con cui, da tempo, contendiamo il predominio sulla galassia. Preparatevi a prender parte ad una vera e propria guerra che, in quanto tale, non ammette né paure, né rimorsi. Sarete al comando di giocattoli da guerra molto pericolosi quanto costosi. Non pensate che quest'ultimo particolare non vi riguardi, perché siete dei mercenari, e voi stessi svilupperete la vostra truppa di Herc, con i soldi che guadagnerete ad ogni missione compiuta. Avrete così la possibilità di comprare, perfezionare e "accessoriare" i vostri gingilli con lo scopo di trasformare il vostro

Poteva mancare il classico rapporto riassuntivo di fine missione? (Ma una volta non si diceva debriefing?)

Tante variabili poco aleatorie

ZOOM IN

Durante l'evolversi della guerra contro i Cybrid, per intraprendere una carriera da leggende viventi, sarà necessario usare in maniera più che adeguata la propria materia grigia. Non bisogna essere dei genialoidi, ma tenete presente che dovrete considerare una gran quantità di fattori molto importanti. Prima di tutto dovrete valutare bene gli attributi dei vostri Bioderm (pilotaggio, armi ad energia, al plasma, missili, cannoni, ELF, tecnologie avanzate) allo scopo di assegnare l'Herc giusto al pilota giusto. Sarà comunque possibile incrementare le varie abilità non solo con l'uso di droghe, ma anche allenando gli umanoidi e quindi sborsando soldi. Dovrete inoltre gestire al meglio i mezzi corazzati dotandoli, man mano che aumenta il vostro capitale, delle migliori armi (ognuna con le proprie caratteristiche e conseguenti pro e contro). Dovrete inoltre includere nelle vostre spese anche accessori e strumentazioni varie come propulsori, reattori, batterie, scudi, armature, sensori, computer di bordo, cabine di supporto vitale e tante altre cose che potranno rivelarsi utili in guerra. Tenete comunque presente che solo ottenendo promozioni di grado si ha la possibilità di accedere ad equipaggiamenti sempre più avanzati. Non è tutto! Una volta sul campo di battaglia, dovrete far fronte non solo agli avversari, ma anche alle condizioni ambientali dei vari pianeti che saranno teatro dei vostri combattimenti. Interverranno infatti forza gravitazionale (che influenzerà gli spostamenti degli Herc), atmosfera (più o meno respirabile e quindi dannosa in caso di danneggiamento del supporto vitale) e campi magnetici (disturbi ai sensori e dispositivi elettronici). Insomma la strategia la fa da padrone...

Ecco l'Herc Base, sede delle vostre decisioni tattico-strategico-logistiche-finanziarie...

Questo è il Bioderm Facility dove potrete creare, migliorare, curare, scollegare e riciclare i vostri fidi umanoidi genetici.

squadrone nella più efficace e potente truppa della legione. Gli Herc, pur essendo macchine all'avanguardia in campo tecnologico-militare, non camminano da soli; per questo ad ogni mezzo viene interfacciata una particolare razza di umanoidi creati geneticamente. Si chiamano Bioderm e sono piloti efficientissimi, per i quali l'unico scopo della vita è quello di servire la nostra fazione a bordo degli Herc. I progressi che sono stati fatti nel campo della genetica ci consentono di creare i Bioderm che preferiamo, in base ad una serie di attributi che vanno dall'abilità di pilotaggio, alla conoscenza dei vari tipi di armi e tecnologie. Vi ricordo che niente vi verrà regalato e quindi tenete presente che anche la creazione dei Bioderm ha un prezzo, per questo prima di poter avere nella propria truppa il migliore pilota della galassia dovrete fare molta strada... Comunque questi umanoidi sono in grado di sottoporsi a sollecitazioni neurali per mezzo di potenti droghe quali il "Jackup" e il "Placidex". Queste sostanze vi permetteranno di incrementare o dimi-

ALTERNATIVA

Command & Conquer (Virgin): Gioco strategico, seguito ideale di Dune 2 senza mech e ambientato in tempo reale; un must per gli amanti della guerra, ma diverso da Cyberstorm per ciò che concerne lo schema di gioco più libero e meno "wargame-oriented".

In battaglia fate attenzione a non lasciare soli soletti i vostri mezzi. E' infatti molto importante mantenere un certo vantaggio numerico.

ZOOM IN

Non più Mech, ma Herc...

Ecco una rapida carellata di tutti i mezzi armati che potrete includere nella vostra collezione:

SHADOW: originariamente concepito come veicolo esplorativo, poco armato ma dotato di potenti sensori di rilevamento.

GIANT: dotato di armi balistiche come cannoni e mitragliatori, rappresenta il meglio se impiegato in tandem con mezzi ad armi laser.

REMORA: si tratta di un veicolo di scorta molto veloce ma poco potente.

DEMON: progettato con lo scopo di essere un miglioramento a quello che era il progetto dell'Ogre. Sicuramente un veicolo altamente distruttivo.

SENSEI: versione potenziata dello Shadow. Estremamente efficiente.

REAPER: questo Herc dall'aspetto un po' goffo rappresenta un micidiale quanto resistente mezzo d'assalto, ideale per le più dure battaglie.

OGRE: Herc discretamente armato per esperti in armi laser e al plasma. Non mancano pesanti mitragliatori.

JUGGERNAUT: ecco l'Herc per antonomasia, il più grande, potente, pericoloso e, ovviamente, costoso.

HELP

[illegible] farvi mancare qualche utile suggerimento? Prima di tutto è consigliabile farsi un po' di soldi compiendo missioni di estrazione mineraria, nelle quali di solito avverranno pochi scontri, evitando di intraprendere vere e proprie missioni d'assalto. Aumenterete così il vostro capitale senza subire perdite. Quindi non fatevi tentare, almeno inizialmente, dall'illusione dei facili guadagni, dato che le missioni con maggiori ricompense sono sempre le più ostiche. Ricordatevi sempre dei preziosissimi giacimenti minerari e riempire al massimo tutti i serbatoi che avete installato sui vostri Herc. Durante una battaglia sfruttate al massimo le condizioni ambientali tenendo presente che attaccare dall'alto è meglio tanto quanto difendersi dietro un rilievo montuoso. Fate buon uso degli scudi che proteggono ogni Herc, concentrando l'energia nella direzione in cui si prevede un eventuale impatto con il fuoco nemico. Quando sarete al comando di una truppa abbastanza numerosa, cercate di comprendere nella vostra collezione di mezzi corazzati almeno due Shadow o Sensei (meglio i secondi), i loro sensori di rilevamento si riveleranno molto utili.

8 MB

486/66

SVGA 1 MB RAM

Soundblaster e 100% compatibili

Tastiera e mouse

Dedicato agli amanti di Mech

Quando si tratta di difendere qualche base lunare, il gioco si fa duro e noi ci divertiamo...

nuire le prestazioni dei vostri piloti, ma attenzione a non intaccare la loro stabilità psicologica. Oltretutto essi non hanno vita lunghissima (valutabile in decine di mesi), quindi preparatevi ad un'accurata gestione delle vostre finanze.

E' inutile dirvi che gran parte dei vostri soldi verranno spesi nell'acquisto di nuovi mezzi corazzati o nel loro potenziamento.

Avrete a disposizione le migliori tecnologie che vi consentiranno di arricchire e migliorare la performance del vostro squadrone, attraverso l'implementazone di nuove armi (laser, missili, cannoni, mitragliatori, ecc...), nuovi sistemi difensivi (armature e scudi a energia) e moderni accessori di sopravvivenza (micro-robot per riparazioni sul campo di battaglia, sensori di individuazione, sistemi automatici di rifornimento, ecc...).

E' da notare il fatto che potrete zoommare a piacimento la visuale dell'area di gioco. La cosa, infatti, si rivelerà molto utile soprattutto in caso di scontri a lungo raggio.

Come potete vedere l'assalto dei Cybrid sta avendo poco successo. Ancora qualche laserata e per l'unico sopravvissuto sarà la fine.

92

OPINIONE

	1 2 3 4 5
GRAFICA:	
SONORO:	
GIOCABILITÀ:	

Fantastico! Gente sappiate che sto parlando di un gioco di grande qualità. La Sierra stavolta ha fatto veramente centro, sfornando questo wargame veramente ben congegnato. Ammetto che possa risultare inevitabile rapportare Cyberstorm con titoli del calibro di Command&Conquer e Warcraft 2. Nonostante ciò, tengo a precisare il fatto che differiscono per non poche caratteristiche. Prima di tutto per l'ambientazione e qui confesso di esser sempre stato affascinato dal mondo ultratecnologico "Mechwarrior style", dove robottoni ultragiganti combattono sulle superfici dei più remoti pianeti della galassia.
Secondariamente la struttura di gioco è tutta un'altra cosa. Infatti non giocherete in tempo reale come nei due titoli sopracitati, ma nella maniera più classica dei wargames dove il tempo viene suddiviso in turni di gioco. Inoltre il campo di battaglia, come avrete notato dalle fotografie, è strutturata nel classico stile a esagoni (sotto questi aspetti bisogna comunque dire che C&C e W2, per l'elevata libertà di movimento offerta, rappresentarono una piacevole novità). Le aree di gioco sono forse troppo ristrette, ma la cosa passa in seconda luce se si pensa che, all'inizio di ogni missione, sarete già nel vivo dell'azione. Quello che, secondo me, rappresenta il punto forte del prodotto, è l'immenso piacere che si prova ad armare ed attrezzare i vostri fidi robottoni con il meglio che la tecnologia del futuro possa offrire. Non conta quindi la quantità di ferraglia messa al fuoco, ma la qualità dei singoli mezzi (vi giuro, mi ci sono affezionato...). Sotto l'aspetto tecnico va elogiata la presenza di musiche veramente d'atmosfera; per non parlare degli effetti sonori che, sia sul campo di battaglia che al quartier generale, si dimostrano molto efficaci.
Graficamente siamo su livelli qualitativi molto alti, sebbene in battaglia ci si potesse aspettare qualche particolare in più. Insomma Cyberstorm assicura molte ore di sano e strategico divertimento. Non posso che consigliare caldamente l'acquisto, non solo agli amanti dei wargames, ma anche a tutti coloro che vogliono esaltarsi a suon di laser, plasma, missili, cannoni e mitragliatori.
Buttate via i vecchi modellini di Gundam, Robotec e Mazinga... E' arrivato Cyberstorm!

Questo povero Demon ha subito ingenti danni. Ripararlo ci costerà un occhio della testa.

Non preoccupatevi delle vostre risorse monetarie (i soldi sono stati inventati per essere spesi...), dato che ad ogni missione portata a termine corrisponderà una lauta ricompensa. Per di più sulle superfici dei vari pianeti che vi "ospiteranno" potrete dedicarvi anche all'estrazione di preziosi minerali, i quali non faranno altro che arricchire il vostro capitale. A proposito di missioni, tenete presente che, presso il Comando centrale, sarete in grado di scegliere i compiti che più vi aggradano: missioni di estrazione mineraria, difesa, assalto, intercettazione e sterminio. Ricordatevi che se volete far carriera, dovrete ottenere risultati e questi non arriveranno finché non deciderete di infliggere seri danni all'esercito dei Cybrid. Bene, sono sicuro che darete del filo da torcere ai nostri nemici, quindi non mi resta che augurarvi buona fortuna!

Prima di intraprende una qualsiasi missione, verremo informati su tutto ciò che ci aspetta sulla superficie del pianeta.

Chi ama scegliere...

INFOTECA

PUNTI VENDITA INFOTECA

Arezzo
Via Piave, 24/26
Tel. 0575/34090

Lodi
Via G. Rossa, 8
Tel. 0371/432368

Ascoli Piceno
Porto San Giorgio
Via Dei Pini, 119
Tel. 0734/676242

Lucca
Viareggio
Via Ugo Foscolo, 2
Tel. 0584/30727

Bologna
Via Casarini, 5
Tel. 051/6491000

Milano
Via Bonnet, 11
Tel.02/654744

Bologna
Toscanello di Dozza
c/o Mercatone German Dox
Via I Maggio, 14/16
Tel. 051/674166

Milano
Cesano M.no
P. zza V. Veneto, 5
Tel. 0362/545447

Milano
Legnano
Via Saronnese, 16
Tel. 0331/598940

Ferrara
Via Mayr, 43/A
Tel. 0532/765462

Firenze
Via Cavour, 170/r
Tel. 055/570423

Pistoia
Via Fermi, 84/B
zona ind. S. Agostino
Tel. 0573/935098

Firenze
Via di Novoli, 42/B
Tel. 055/42365

Perugia
Via Soriano, 8
Zona Ind. le S. Andrea delle Fratte
Tel.075/5270720

Firenze
V. le Europa, 96
Tel. 055/6580991

Reggio Calabria
C. so Vitt. Emanuele, 29
Tel. 0965/814055

Firenze
Borgo San Lorenzo
Via Pananti, 24
Tel. 055/8494387

Salerno
Battipaglia
Via Domodossola - L.go Venosa
Tel. 0820/303581

Firenze
Scandicci
Via R. Paoli, 11/13
Tel. 055/255400

Savona
Via Quarda Superiore, 30/32
Tel. 019/856601

Genova
V.le B.te Partigiane, 146/148
Tel. 010/6986550

Savona
Albenga
Via Regione Poca, 15
Tel. 0182/555399

Genova
Via Multedo dei Pegli, 85/r
Tel. 010/59174

Siena
Via Stufasecca, 10/18
Tel. 0577/288045

Grosseto
Via Tevere, 28/A
Tel. 0564/415168

Siena
Abbadia S. Salvatore
Via Serdini, 3/7
Tel. 0577/779396

Imperia
Sanremo
Via della Repubblica, 38
Tel. 0184/506500

Varese
Castiglione Olona
Via C. Battisti, 3/B19
Tel. 0331/824767

La Spezia
V. le Italia, 366
Tel. 0187/513223

Varese
Gallarate
C. so Sempione, 10
Tel. 0331/797379

Latina
Via Nervi, 164
Tel. 0773/603355

IN APERTURA

Bari
Crotone
Latina
Matera
Messina
Monza
Potenza
Roma
S. Marino
Taranto

HiT FA ANCORA CENTRO!!

HiT 133 - Mod. 176M

Cabinet Midi tower (convertibile in Desk) alimentatore 230W a norme CE, Scheda madre chip set Intel PTriton 2, 256 cache Sincrona controller enanched IDE 2 seriali 1 parallela ,Hard Disk 1,6 GB, CPU INTEL Pentium 133MHz, RAM 16 MB, Scheda video SVGA 2 MB MPEG, CD ROM 8X, Scheda Audio 16 bit, Altoparlanti, Floppy Disk 3,5" 1,44 MB, Tastiera WIN 95, Mouse 3 tasti PS2, Win' 95, MS Works 4.0, **14 titoli software preinstallati** , Video 14" 1024x768 N.I., 0.28 dp con tecnologia

2.690.000*

HiT 166 - Mod. 176 PRO

Cabinet Midi tower (convertibile in Desk) alimentatore 230W a norme CE **Nuova Mother Board Tyan,** 256 cache Sincrona controller enanched IDE 2 seriali 1 parallela, Hard Disk 2 GB, CPU INTEL Pentium 166MHz, RAM 16 MB, **Scheda video MATROX MISTIQUE 1280x1024,** con decoder MPGE Hardware CD ROM 8X, Scheda Audio 16 bit, Altoparlanti, Floppy Disk 3,5" 1,44 MB, Tastiera WIN 95, Mouse 3 tasti, Fax/Modem 28.800 ext. completo di software in italiano, Win' 95, MS Works 4.0, MS Internet Starter Kit, Video 14" 1024x768 N.I., 0.28 dp con tecnologia digitale

3.690.000*

Bravo LC 5100
Intel Pentium 100 MHz, 128 Kb cache, Hard Disk 1,2 GB, 16 MB RAM, floppy 3,5", Scheda Video PCI 1 MB, mouse 3 tasti, tastiera 102 tasti Win '95, 3 slots ISA e 2 PCI, Monitor opzionale, Win '95 e Win 3.11

L. 2.356.000*

Stampanti

L. 989.000*

HEWLETT PACKARD

HP LaserJet 5L
Fino a 4 ppm, Risoluzione 600 dpi Esclusiva tecnologia REt

L. 558.000*

HP DeskJet 340
Stampante a getto di inchiostro in B/N ed a colori. Risoluzione di stampa 600 x 300 dpi, con HP RET, 4 pagine al minuto. Ideale per portarselala con sè.

ULTIME NOVITÀ DA HEWLETT PACKARD

HP Deskjet 820
Stampante professionale in bianco e nero e colore. Stampa 6.5 ppm in bianco e nero e 4 ppm a colori.

NOVITÀ

HP Deskjet 694C
Nuova tecnologia "Photo Ret Real Life " per una stampa di estrema qualità su qualsiasi tipo di supporto

EPSON

NOVITÀ

L'arte del Colore. La purezza del Bianco e Nero

L. 699.000*

Stylus COLOR 500
Stampante getto di inchiostro a colori, risoluzione 720 x 720 dpi, 4 pagine al minuto in B/N, 1,5 a colori. **IN DOTAZIONE COREL DRAW! 5.0** in italiano.

EPSON

OPZIONE COLORE

L. 381.000*

Stylus 820
2.5 pagine al minuto
Risoluzione di stampa 720 x 360 anche su carta comune
Tecnologia MACH

Panasonic

KX-P1150
Stampante 9 aghi, 80 colonne
Risoluzione grafica 240 x 216
Velocità di stampa 240 Draft Micron

Monitor

Panasonic

PanaSync 5G
Monitor 17"
Risol. max 1280x1024 N.I.
Dot pitch di 0.27

PanaSync /Pro 7G
Monitor 21"
Risol. max 1600x11280 N.I.
Dot pitch di 0.25
Professionale

INFO

viene da noi!

INFOTECA®

EIZO
FlexScan T563
17" 1600 x 1200
(66 Hz NI)
Plug & Play

L. 2.249.000*

AST COMPUTER

3 ANNI DI GARANZIA

Vision 4L
Colori 14"
MPR II NI
L. 499.000*

Vision 5L
Colori 15"
MPR II NI
L. 699.000*

Vision 7L
Colori 17"
MPR II NI
L. 1.390.000*

Notebook

EPSON

ActionNote 900
Pentium 100/133 MHz, HD 810 MB, 8 MB RAM
Display 11,3" SVGA 256 colori, Scheda Audio Stereo 16 bit
2 altoparlanti stereo incorporati, Win '95, Sidekick 95 e borsa compresa!

L. 4.165.000*

AST COMPUTER

Ascentia P 50
Intel Pentium 133 MHz,
Display 11,3" a colori,
Hard Disk 800 MB/1.2 GB removibili
8 MB RAM

Professionale

TOSHIBA

Toshiba 100CS
Intel Pentium 100 MHz,
Display 10,4" a colori,
Hard Disk 520 MB,
8 MB EDO RAM

NOVITÀ

TEXAS INSTRUMENTS

Extensa 510 ds/810
Pentium 100 MHz, RAM 8MB, display colore VGA DS 10,4" HD 540 MB, CD-ROM 4X int., speakers e microfono, Win '95

L. 3.200.000*

TEXAS INSTRUMENTS

Extensa 570 CD
Pentium 100 MHz, RAM 8MB, display colore VGA DS 11" HD 810 MB, CD-ROM 4X, speakers e microfono, Win '95

L.4.759.000*

Accessori

digicorp

Fax - Modem - Scheda Audio	540.000
Fax - Modem PCMCIA 28.000	590.000
CD ROM portatile	976.000
Fax - Modem 36.600	530.000

iomega

Iomega ditto
Il sistema più facile per fare il Backup. Interno da 2 GB + cartuccia

L. 296.000*

iomega

Iomega zip
Un sistema di memoria di massa personale ed economico per salvare, organizzare e trasportare i vostri dati!

L. 356.000*

FAST
The Art of Digital Video

Scheda Video Digitale FPS 60
M-JPEG di altaqualità.
Overlay full screen con risoluzioni fino a 1280x1024
Anteprima del montaggio sul monitor del PC via overlay. Completo di software per editing video.
Ingresso/uscita S-Video.
Qualità studio (4:2:2, 24 bit True Color)

OFFERTA SPECIALE RISERVATA A SCUOLE, STUDENTI E PROFESSORI

L. 939.000*

FISKARS POWER SYSTEMS

PRP 250
Configurazione compatta, AMB, filtraggio dell'alimentazione esterna della linea, onda sinusoidale sintetizzata, Software di gestione UPS Fallsafe III in dotazione

L. 199.000*

Multimediale

CREATIVE
CREATIVE LABS

Sound Blaster 16 Value PnP
Scheda a 16 bit, sintetizzatore stereo FM, interfaccia CD-ROM e porta per joystick
NUOVO CORREDO SOFTWARE

L.188.000*

NOVITÀ

Kit Family CD 32 8X
Sound Blaster 32 PnP
CD ROM 8X
2 altoparlanti stereo,
Software entertainment

L.630.000*

Software

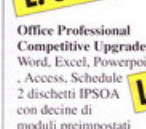
SYMANTEC.

NOVITÀ

L. 333.000* **L. 255.000***

Internet Starter Kit
- Microsoft Internet Explorer 2.0
- Accesso gratuito ad Internet
- Aggiornamenti gratuiti del sito WEB di Microsoft
- Esempi di pagine WEB
- Guida introduttiva

L. 39.000*

Office Professional Competitive Upgrade
Word, Excel, Powerpoint, Access, Schedule
2 dischetti IPSOA con decine di moduli preimpostati

L. 848.000*

Microsoft

Cinemania 97
Nuova versione dell'oramai famosa enciclopedia del cinema ancora più ricca di recensioni e di nuovo materiale multimediale
79.000

Music Central 97
Nuova versione dell'enciclopedia della musica "moderna" dal rock al jazz: recensioni, video e audio clip raccontano la storia della musica
79.000

Easy Ball
IL fantastico mouse per bambini. Il primo mouse che si adatta alle capacità motorie e alle esigenze ludiche dei bambini dai 2 ai 6 anni
95.000

Stumenti musicali
Opera di esplorazione del mondo della musica per ascoltare il suono di oltre 200 strumenti, ascoltarne l'estenzione e l'esecuzione all'interno di diversi generi musicali.
99.000

Monster truck madness
Provate l'emozione di una folle corsa sui più famosi fuoristrada americani.
79.000

Sistema Solare
Avventura alla scoperta del Sistema Solare per bambini dai 6 ai 10 anni con giochi ed esperimenti che rivelano i misteri del sistema solare
105.000

NOVITÀ

expert system

Internet Phone
Parla con Internet in tutto il mondo al costo di una telefonata urbana

106.000 213.000

AST
Canon
COMPAQ
COREL
CREATIVE LABS
digicorp
digital
DATALOGIC
Automatic Identification Technology
EIZO
EPSON
FISKARS POWER SYSTEMS
FUJITSU
HEWLETT PACKARD
océ
HiT COMPUTER
IBM
iomega
LEXMARK
VideoOnLine
LOGITECH
Microsoft
3M NEC
olivetti
Packard Bell
Panasonic
PHILIPS
RANK XEROX
SIEMENS NIXDORF
sunnyline
SYMANTEC.
TEXAS INSTRUMENTS
TOSHIBA
Trust COMPUTER PRODUCTS
ZENITH DATA SYSTEMS

Tutti i marchi si intendono registrati dai rispettivi proprietari.

*Prezzi IVA inclusa -Salvo esaurimento scorte. Soggetti in qualsiasi momento a possibili variazioni.

TECA

Dopo averla attesa per molti mesi, ecco arrivare la più recente produzione dei mitici Bitmap Brothers che promette di sconvolgere le nottate dei videogiocatori, come fecero un tempo i primi successi del famoso gruppo. La storia si ripete?

A cura di Massimo "NKZ" Nichini

I nemici sono riusciti a penetrarmi per bene (ehm, sorvoliamo...) e la mia base ormai è andata definitivamente...

Z, un nome che cade come la manna dal cielo per noi redattori stanchi e vermiformi (nel senso di "ridotti a vermi"... e non parlo soltanto dello stato mentale: conosco alcuni colleghi che ormai strisciano meglio di come camminano!!!), che a colpi di titoloni in perfetto stile "I have no mouth and I must scream, ma c'è un tizio che ha un "cuggino" (doppia "g" voluta) che ha risolto il problema alla radice con una bella lozione della dottoressa Pilone: provala e vedrai che farà effetto anche su di te...eccetera, eccetera", abbiamo ormai consumato in modo irreparabile i nostri polpastrelli prima ancora di scrivere la recensione vera e propria.

Quando tutto sembrava ormai perso e la disperazione faceva ricordare con affetto i tempi di Tetris, Pang e compagnia bella, ecco spuntare Z, il videogioco con il nome più corto della storia (proprio non mi ricordo di qualcosa che si chiamasse A,L e così via...)(io, però, che ho la memoria lunga, avviso i lettori che in tempi non sospetti è uscito anche D... NdHype).

Gli autori di questa meraviglia letterale (in ogni senso) sono gli ultradecorati Bitmap Brothers, un nome che richiama alla mente tante belle cose (Xenon e Speedball giusto per citarne un paio).

Le nostre piccole truppe stanno cercando di conquistare il territorio nemico, ma l'impresa non è poi così facile !

Questa volta, "i fratelli della mappa di bit" (in italiano il loro nome fa decisamente ridere) hanno dato alla luce un pargolo che si avvicina alle più recenti produzioni action-strategy game, filone inaugurato da Dune II e definitivamente affermatosi poi con Command & Conquer e Warcraft 2.

In cosa consiste? Beh ragazzi, se vi fate certe domande siete veramente messi male! Il genere è fondato sulle regole che anni fa resero popolari e gettonatissimi i wargame da tavolo e non, dove due o più fazioni si scontravano armate di tutto un po', cercando di fare fuori l'avversario. La differenza tra i progenitori ed i loro discendenti binari, sta nell'aver eliminato completamente il concetto di turno (far giocare a turni i partecipanti, uno dopo l'altro senza mai sovrapporsi), rendendo quindi l'azione concitata e decisamente più realistica.

Nel caso di Z, lo scenario proposto è dei più singolari: due eserciti di robot si combattono su vari

Beccatevi questa bella esplosione: mi ricorda tanto un piccolo funghetto atomico.

Una piccola riunione di famiglia. Sapete com'è, prima dell'attacco definitivo, è sempre meglio consultarsi per bene.

No, non è vero, non è la mia base che va a fuoco! Quelli sono solo dei fuochi artificiali per la festa di questa sera...

Miei prodi all'attacco

ZOOM IN

Grunt: Il soldato più semplice e comune del mondo di Z. Dotato di un fucile, non molto potente, questo robot è molto utile per guidare carri armati e jeep.

Psycho: Lo Psycho è sicuramente la miglior scelta all'inizio del gioco, visto che è leggermente più potente del Grunt (usa un mitragliatore) e allo stesso tempo è molto veloce da costruire.

Tough: Più lento e impacciato dei primi due, questo robot è importantissimo negli attacchi ai mezzi cingolati, vista la sua prestanza fisica che gli permette di resistere (anche se per poco) agli attacchi di questi ultimi.
Inoltre è dotato di un lanciamissili molto importante per gli attacchi sulla lunga distanza.

Sniper: La principale peculiarità di questo robot è la sua intelligenza, che gli permette di prendere correttamente decisioni importanti anche quando non lo controllate direttamente.

Pyro: Il Pyro, come potreste intuire dal nome, utilizza un lanciafiamme, a volte scomodo, nel puro stile "seek and destroy", che risulta molto divertente da usare anche se non infligge i "danni" che promette.

Laser: Il Laser è il più distruttivo mech in circolazione: veloce e resistente come nessun altro (a discapito dell'intelligenza non propio spiccata), con il suo laser procurerà molto fastidio al vostro avversario. Un'ottima scelta per quando si passerà alle fasi avanzate del gioco.

HELP

Vista la natura del gioco, più che spiegarvi come incominciare il primo livello, vorrei segnalarvi alcuni consigli e tattiche raccolte durante la prova del gioco.
Innanzi tutto il primo suggerimento è di cominciare immediatamente a conquistare le aree a lato del vostro quartier generale, che di solito sono ricche di importantissimi edifici e vi permetteranno di aver maggiore controllo sui movimenti del nemico (avere un solo confine da controllare è meglio, non trovate). Quest'operazione dev'essere svolta con la massima rapidità, per avere un utile margine di vantaggio sul nemico.
Condensate le vostre armate nei punti strategici fondamentali: normalmente questi sono ponti, strade e passi che danno accesso al vostro territorio, ma non lasciate mai sguarnito il Q.G, altrimenti potreste avere delle brutte sorprese.
Quando poi decidete di attaccare, non fatelo mai con gruppi di soli automezzi, perché è molto frequente che la resistenza uccida solo il pilota del veicolo e non lo distrugga completamente, rendendolo quindi ancora utilizzabile se avete qualche soldato appiedato nei paraggi.

Eccoci sui ghiacci. Osservate il riflesso della neve sull'acqua e la coreografia generale dello scenario.

pianeti cercando di sconfiggere l'avversario per conquistare il territorio in palio. A differenza di altre simili ambientazioni , i robot di Z sono completamente differenti dallo stereotipo classico di mech ipertecnologico con lo sguardo cattivo e le ascelle sempre ben oliate (con Axe Pour Motor e roba simile), che se solo provi a guardarlo ti spara una raffica di raggi laser mentre esclama "Hasta la vista, baby!". I protagonisti robotici di questo titolo sono delle versioni umanizzate quasi fino all'inverosimile, che ridono, scherzano e si divertono ascoltando musica rock e litigando tra di loro mentre sbagliano la strada per il pianeta di destinazione. A capo di questi Sturmtruppen di latta troviamo il generale Zod, un comandante dal pugno di ferro

ALTERNATIVA

Command & Conquer: Il primo titolo ad aver "attualizzato" il genere wargame preparando la strada ad un filone in continua espansione. Grande giocabilità e ritmo sempre molto alto.

Warcraft 2: A differenza di C&C l'ambientazione di questo eccellente gioco è fantasy. Degno aspirante al titolo di miglior action-strategy game, almeno per gli amanti del filone.

Ho appena fatto saltare un carro nemico. I pezzi volano da tutte le parti, soprattutto in aria !

Zolthar sta aprendo in due le mie truppe. Ma ben presto i suoi robot soffriranno atrocemente!

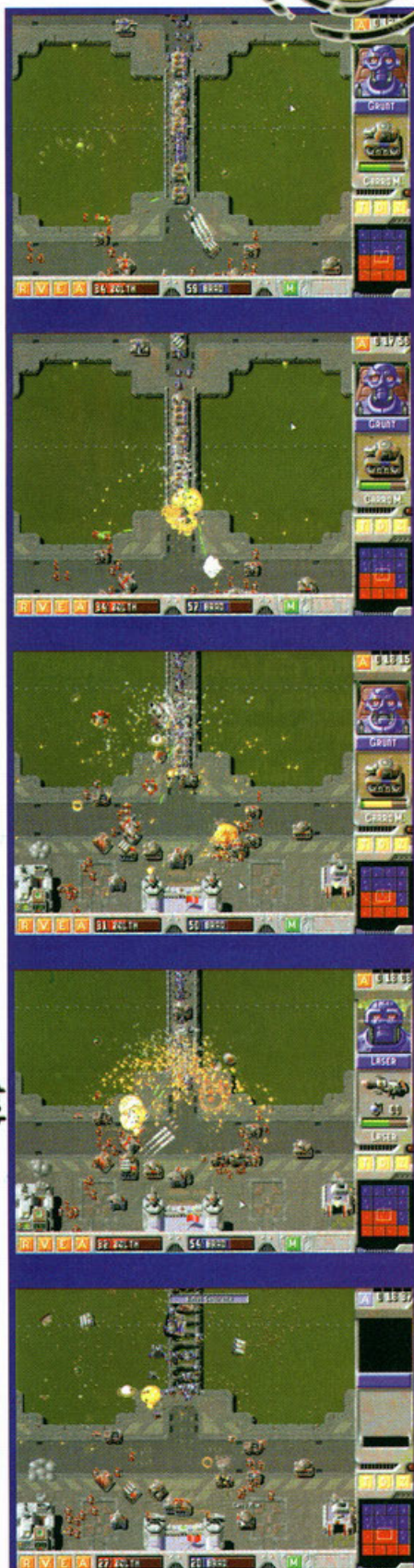
Ecco una semplice fase di produzione. Aumentare le proprie unità non fa mai male.

(!!!) inflessibile e severo che non si lascia mai scappare l'occasione di riprendere i suoi subordinati mentre questi ultimi cercano di trovare un po' di pace nel bel mezzo di una guerra (in pratica un Adriano Pappalardo che, invece di promuovere dispense sul computer; fa' pubblicità a degli inserti chiamati "Bistecca no problem"). Lo schema di gioco è decisamente semplice ed intuitivo: all'inizio di ogni missione (ce ne sono 20, divise in cinque gruppi corrispondenti ad altrettanti mondi, che vanno dal deserto alla metropoli passando per il polo nord, la giungla e i vulcani), sia voi che il vostro nemico, controllate direttamente sòlo una zona della mappa nella quale è situata la vostra base. A seconda della difficoltà della missione tutto il resto del campo di battaglia sarà diviso in altre regioni, che all'inizio non sono controllate da nessuno: per far si che una di queste venga conquistata dalla vostra fazione sarà sufficiente ordinare ad una delle vostre truppe di raggiungere la bandierina corrispondente. Tutto il contenuto dell'area passa al vostro comando, compresi gli edifici avversari, le quali contribuiranno, se rase al suolo, a farvi raggiungere il vostro obiettivo principale (fare a pezzettini il vostro rivale, non l'avrete mica dimenticato!). Le aree possono contenere edifici di vario tipo: fabbriche (che producono nuove truppe, mezzi e armamenti vari), stazioni radar (che rilevano la posizione dei battaglioni avversari) e officine (che riparano robot e mezzi danneggiati). Più aree conquisterete, maggiore sarà la velocità con cui i soldati e i veicoli verranno prodotti, viceversa se perderete terreni le fabbriche impiegheranno molto più tempo a rifornire il vostro esercito. Per terminare un livello potrete (a scelta) conquistare tutte le aree, eliminare completamente gli avversari o distruggere il loro quar-

Abbiamo appena conquistato una nuova locazione. E ovviamente stiamo già producendo nuove truppe.

Ecco una mappa completa di uno dei livelli dello scenario vulcanico. Intrigante, eh?

Ragazzi, sono rimasto più che soddisfatto da Z. La struttura di gioco è praticamente identica ad altri titoli simili, ma quello che differenzia la produzione dei BB è l'elevato grado di strategia e l'azione frenetica e concitata che raggiungono livelli mai visti (mantenendo però alta la giocabilità). In effetti il particolare pregio di questo titolo è sicuramente quello di riuscire a coniugare azione, strategia ed immediatezza senza che nessuno di questi elementi venga meno. Allora perché un voto che sottolinea l'elevata qualità del gioco, senza però renderlo il migliore della sua specie? Quali sono le pecche di un titolo così a lungo atteso da migliaia di fan del mitico marchio della manina? Beh, una di queste è strettamente collegata proprio al lungo periodo di "incubazione" che il gioco ha subito. L'aspetto grafico ad esempio - nonostante sia gli sprite che i fondali siano puliti e visibili in entrambe le risoluzioni - dà come l'impressione di essere "poco attuale", accostandosi in modo notevole allo stile di molti prodotti del passato. Qualcuno potrà anche non considerare questa particolarità come un grosso difetto (io, ad esempio non lo trovo tale, ma in redazione alcuni hanno mugugnato), ma è anche vero che il problema esiste, e va considerato. Parlando delle missioni bisogna segnalarne la varietà (cinque ambientazioni differenti), ma anche lo scarso numero (in totale sono 20, esclusi i livelli multiplayer). Il grado di difficoltà è calibrato in modo più che ottimale, e non dovrebbe creare nessun problema ai novizi, rendendo il gioco ben più difficile ed avvincente con il passare dei livelli. Il sonoro infine è di buona qualità (più il parlato che le musiche, che, essendo MIDI, dipendono sensibilmente dalla qualità della scheda sonora) ed è indubbiamente avvantaggiato da una traduzione più che decente. In definitiva un gioco che sfiora di poco la pole position fra i titoli più divertenti di questa seconda metà dell'anno, soprattutto a causa di pochi, ma importanti, elementi, pur restando comunque più che degno della considerazione del grande pubblico.

tier generale. Ogni volta che porterete a termine un livello, potrete godervi i deliziosi intermezzi animati, grazie ai quali capirete a fondo di che pasta sono fatti i vostri uomini (nel senso che vedrete la massima espressione della demenza umana, eccezion fatta per gli articoli del sottoscritto e in generale della redazione di PCGP), e sarete ogni volta meno tranquilli sulla loro preparazione e affidabilità. L'interfaccia grafica e l'aspetto globale del gioco rispecchiano, come si diceva prima, la grossa somiglianza con C&C et similia. In pratica i comandi più comuni vengono impartiti ai nostri seguaci selezionandoli direttamente nello schermo di gioco e indicando con il puntatore il target dell'operazione; se ad esempio vogliamo conquistare una bandierina, basterà cliccare su di essa e selezionare un soldato, per vederlo eseguire all'istante ed esattamente gli ordini. I nostri Mazzinga (ma la doppia Z ce l'hai messa lì apposta o no? NdAF), però, non sono certo stupidi: anzi godono di una certa libertà d'azione, sufficiente a permetterci di lasciare un gruppetto di marmittoni da qualche parte sapendo che essi risponderanno al fuoco, se necessario. Questo significa anche prendere l'iniziativa in occasione della conquista di munizioni e così via, sempre che esse si trovino nei paraggi della loro destinazione finale. E passiamo a parlare del sonoro che... un momento, ach! Mi sono dimenticato di informarvi di una cosa che renderà felici molti di voi: Z uscirà completamente tradotto in italiano sia nei testi che nel parlato! Sì, perché i vostri bei G.I. Joe del futuro continueranno a parlare informandovi di qualsiasi cosa accada, esprimendosi con la classe e l'eleganza proprie dell'ambiente verde-grigio. Se ad esempio le cose non vanno bene, il capo unità esclamerà "Siamo circondati", mentre - se gli avvenimenti sono particolarmente positivi per un vostro squadrone - sentirete frasi come "In fumo!" e "Tutti secchi"; ma il massimo lo si può raggiungere quando i nemici arrivano a circondare il vostro Q.G. (ed in questo caso gli insulti ve li prenderete voi, come me li sono presi io decine di volte oggi mentre giocavo in redazione e vedevo le facce degli esimi e stimati colleghi che sghignazzavano alle mie spalle, mentre io venivo coperto di epiteti come "Sei un demente", "Sei proprio un caso disperato" e così via... sappiate che tutto questo lo faccio solo per voi, per cui se volete inviare assegni intestati a mio nome e possibilmente in bianco forse potrò riacquistare un poco di amor proprio...). A completare il quadro delle emissioni sonore ci sono le musiche (dei MIDI non eccezionali, ma pertinenti e azzeccati) e gli effetti digitalizzati, realistici e ben realizzati. La dotazione di serie del prodotto è completata dalle solite opzioni di load/save e dalle ormai inevitabili modalità multiplayer (menzione particolare per l'opzione di rete che permette di giocare in quattro ognuno con il suo esercito). Ok bella gente, la sezione descrizione&sproloquio potrebbe anche finire qui, ma vi consiglio lo stesso di leggere il box opinione per il contenuto particolarmente valutativo e importante ai fini delle vostre decisioni economiche, ma soprattutto perché l'ho fatto io (no., scherzo! Vi prego, non girate pagina!). Enjoy!

Volete vedere cosa succede quando si prova a conquistare una base avversaria ? Beh, beccatevi questa sequenza, che del resto mi sembra piuttosto chiara. E vai con la distruzione!

TEST

THE Pandora DIRECTIVE

PC GAME PARADE GARANTITO

"Il suo nome è Tex, Tex Murphy, non lo batteranno mai... "

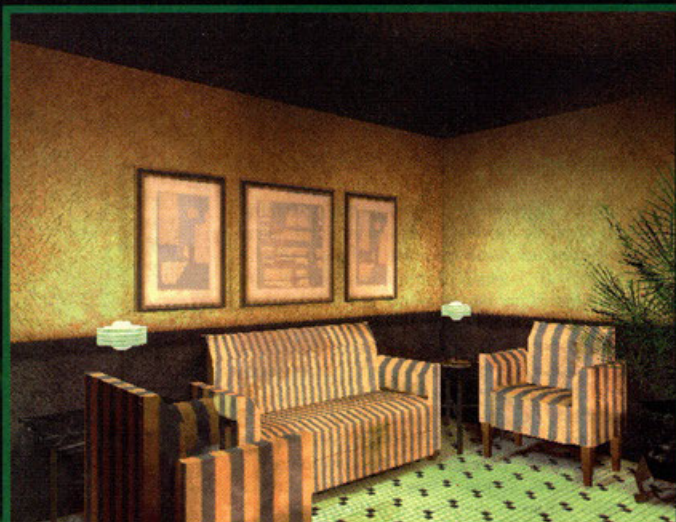
Dopo l'incredibile successo di Under a Killing Moon torna uno dei detective più famosi della storia videoludica, con una nuova intrigante avventura...

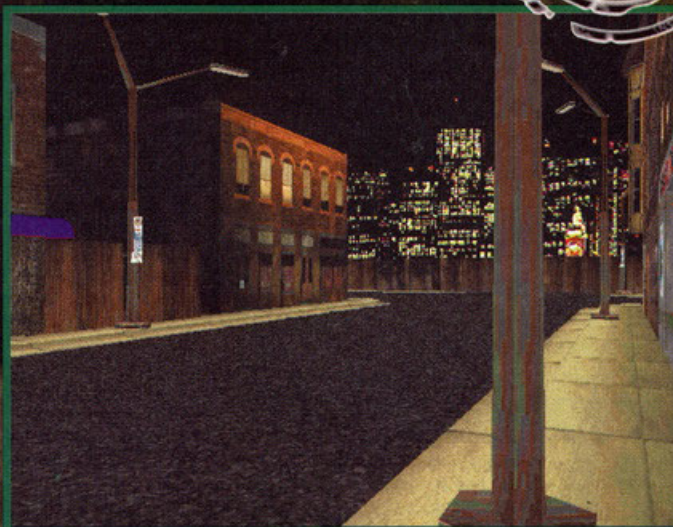
a cura di Matteo Pavesi

San Francisco, Aprile 2043. Gordon Fitzpatrick, un eccentrico e misterioso personaggio vi ingaggia per ritrovare un suo vecchio collega, tale Thomas Malloy. Nonostante abbiate salvato la Terra (in Under a Killing Moon NdBDM) di soldi ne avete visti ben pochi e dopo aver sistemato i mobili dell'ufficio siete rimasti proprio al verde, in arretrato di mesi con l'affitto e pieno di debiti con tutti i negozianti della zona. I 500 dollari al giorno più le spese (Dylan Dog costa decisamente meno...sarà l'inflazione) offerti da questo enigmatico vecchietto vi fanno più che comodo ed accettate prontamente l'incarico. Il vostro compito, nei panni di Tex, è quello di cacciarvi a capofitto in un monte (mare era banale)di guai. Tex più che un brillante investigatore del 21esimo secolo sembra uscito da un fumetto degli anni '50, con l'immancabile impermeabile, il classico cappello, avverso alla tecnologia e gran bevitore di bourbon. Ben presto vi renderete conto di non essere l'unica persona interessata a Thomas Malloy, che a sua volta è un ex-militare e sembra essere uno dei pochi a sapere la verità su quello che avvenne il 6 luglio 1947 a Roswell. Come, non sapete cosa rappresenta questa data? Per qualcuno è uno dei segreti più importanti del nostro secolo e sono in molti a giurare sul fatto che il Governo Americano sappia molto più di quello che è disposto a dire (avete visto ID4? NdBDM). In ogni modo il 6 luglio di poco meno di cinquant'anni fa cadde (forse) un UFO nelle vicinanze della base militare

Il vostro ufficio, in modalità movimento

La vostra bella ed ordinata scrivania (notate i dettagli)

Il vostro ufficio in modalità interattiva a tutto schermo.

I divani della reception, a pieno schermo e alla massima qualità

Ancora i divani, ma a schermo ridotto e a bassa qualità

Chandler Avenue, in tutto il suo splendore. Potete andare dove volete.

di Roswell. Si è parlato moltissimo di questo incidente anche in Italia dopo che le fantomatiche immagini di una presunta autopsia che hanno fatto il giro del mondo ed hanno sollevato notevole clamore anche in Italia. Il mondo si è subito diviso tra chi sostiene l'autenticità di questi avvenimenti e chi è convinto che sia un'enorme bufala. I programmatori della Access hanno una loro versione e sarà compito di Tex dare alcune risposte ai molti interrogativi , nel suo viaggio alla ricerca di Malloy. Molti personaggi e molte locazioni di Under a Killing Moon, di cui The Pandora Directive è l'ideale seguito, sono state intelligentemente riutilizzate e chi ha giocato al primo episodio apprezzerà indubbiamente il fatto di poter incontrare nuovamente alcuni personaggi e scoprire che fine hanno fatto, o poter di nuovo girovagare per Chandler Avenue.

Chelsee: ci provate con lei da circa 10 anni...sarà la volta buona?

Una dei primi aspetti che colpiscono un giocatore che carica per la prima volta TPD (così come UAKM) è la gestione dell'interfaccia. Lo schermo è diviso in quattro sezioni. Nella prima, posta in basso a destra, vengono visualizzate le possibili domande/risposte che Tex potrà utilizzare durante le conversazioni. In basso a sinistra potrete leggere i sottotitoli di tutti i dialoghi, le descrizioni degli oggetti, i pensieri di Tex e molto altro ancora. In alto a destra troverete il pannello di controllo, l'icona per viaggiare da un posto all'altro, l'elenco delle persone su cui indagare o l'elenco degli oggetti che possedete. Infine, in alto a sinistra, una buona porzione del video è dedicata a visualizzare l'ambiente che vi circonda. In questa modalità, interattiva, potete parlare con le persone, utilizzare gli oggetti , guardare, ecc. Insomma, compiere

Gus, il gestore del nightclub...non interessatevi a Emily o ve la vedrete con lui

HELP

Ecco i primi dieci passi che Tex dovrà affrontare per il primo giorno.

1. Esaminate la card che vi ha dato Mr.Fitzpatrick, troverete un numero di telefono. Utilizzatelo con il videotelefono sulla scrivania di Tex.

2. Girate per le tre stanze della casa/ufficio di Tex e troverete un articolo di giornale riguardante Mac Malden ed una fattura del negozio di elettronica.

3. Uscite e scendete nella reception

4. Prendete il biglietto scritto da Nilo, sul tavolino tra i due divani.

5. Uscite dal Ritz Hotel, attraversate la strada e avvicinatevi all'edicola. Parlate con Chelsee Bando. (già queste prime scelte influenzeranno il finale del gioco).

6. Tornate al Ritz, parlate con Nilo, il vostro padrone di casa ed indagate su Malloy.

7. Pagategli l'affitto arretrato più i cento dollari che vuole per darvi qualche informazione.

8. Uscite e andate verso il locale gestito dal vostro amico Louie LaMintz. Lungo la strada dovreste trovare il portafoglio di Nilo.

9. Dopo aver parlato con Louie, uscite ed andate alle Coit Tower, passando tra il Flamingo nightclub e l'hotel ormai chiuso. Parlate con Clint.

10. Infine nel vicolo dietro al vecchio hotel troverete il Predicatore Pazzo Ubriacone, che assomiglia incredibilmente al BDM con la barba lunga...Vedere per credere.

La bellissima mappa che vi consente spostamenti rapidi tra le locazioni.

Un rustico fuori San Francisco... cosa nasconderà...?

Niente di buono a giudicare dalle macchie di sangue sul pavimento...

ALTERNATIVA

Urban Runner: Quest'ultima fatica Sierra si avvicina più di tutti al concetto di film-interattivo, ma risulta meno longevo e molto meno appassionante.

Phantasmagoria: uno dei primi film-interattivi degni di questo nome, buono dal punto di vista grafico e dell'interfaccia, ma nettamente meno longevo di Pandora Directive

The Ripper: ottima grafica e buona trama, ma enigmi complicatissimi e illogici ne fanno un prodotto appena sufficiente.

tutte quelle azioni classiche che si ritrovano in ogni avventura. L'interfaccia, tutta punta e clicca, è molto semplice ed intuitiva. Le scene, create al computer (vedi Intervista ai ragazzi della Access) sono mozzafiato. Come per il suo predecessore i grafici hanno fatto un lavoro eccezionale, creando scenari verosimili, molto particolareggiati , pieni di oggetti, di qualità elevatissima. Ma come ci si muove in queste locazioni? Dalla modalità interattiva con un semplice click del mouse vi ritroverete nella modalità "movimento". In questa modalità si "entra" nelle locazioni e si può passeggiare in un ambiente a tre dimensioni. Potrete girarvi, correre, alzare ed abbassare lo sguardo. Grazie a questo potente motore grafico potete girare per il vostro ufficio, aprire la porta, scendere le scale e passeggiare per la strada. Quando poi volete interagire con un qualsiasi oggetto o persona vi basterà premere di nuovo un tasto del mouse per tornare alla modalità interattiva, e l'ambiente circostante diventerà un'immagine bidimensionale. Questo sistema garantisce un enorme coinvolgimento nell'azione, una libertà di movimento incredibile, costringendovi a muovervi proprio come se foste presenti in quel luogo. A lungo andare spostarsi tra due locazioni ben note e già esplorate potrebbe essere fastidioso ed infatti è stata inserita la possi-

Abbiamo anche intervistato visto che c'eravamo i programmatori

INTERVIEW

Pc Game Parade: Quali sono stati i costi, i tempi di realizzazione, e le risorse umane implicate nel progetto The Pandora Directive?

Access: La realizzazione di The Pandora Directive è iniziata nel gennaio del 1995 con la stesura della storia. I progettisti del gioco hanno poi preparato la struttura di tutta l'avventura (con tutti i vari percorsi) e gli enigmi. Dopo che fu completamente organizzata la "sceneggiatura" dell'avventura abbiamo cercato gli attori ed assegnato loro le parti mentre gli sceneggiatori iniziarono a scrivere i dialoghi, un personaggio per volta. Le riprese iniziarono nell'Aprile del '95.
Nel frattempo i grafici ebbero veramente il loro da fare per creare tutti gli ambienti nei quali inserire gli attori e gli spezzoni filmati. Quando fu completata anche la creazione degli ambienti, i grafici si affiancarono al team dei "geo-builders" che hanno il compito di fondere gli ambienti e di riprogrammarli per essere usati nel nostro motore grafico, il Virtual World, in modo che si possa "camminare" in queste locazioni ed interagire con gli oggetti presenti. Infine gli altri programmatori hanno assemblato tutti questi elementi e lavorato sodo per rendere il prodotto finale il più verosimile possibile.
Le riprese hanno richiesto più di quattro mesi di tempo. In totale sono stati utilizzati più di 30 attori e centinaia di ore di pellicola. Adrian Carr, che ha diretto la produzione, ha impiegato settimane per l'editing della pellicola. Il materiale è stato poi passato ad un team di "video imagers" che ha mixato i filmati agli ambienti creati al computer. Questo processo di mixaggio è stato uno dei più laboriosi dell'intera produzione. Il computer, a differenza dei film, richiede l'uso di una palette di 256 colori. Tutte le sfumature di colore, le ombre degli attori, le scenografie sono state ricalcolate e ottimizzate per questo limitato numero di colori. Molto di questo lavoro si è basato sulla bravura e sul buon occhio dei "video imagers" e per questo motivo è stata una lunga, accurata e coscienziosa fase del progetto.
Dopo aver completato le riprese e averle correttamente trattate sono stati aggiunti gli effetti sonori e le musiche. Infine i programmatori hanno aggiunti i vari oggetti ed i testers hanno ricercato i problemi tecnici o suggerito eventuali migliorie.
Nel complesso, la produzione ha richiesto un team di 25 persone (inclusi gli 8 programmatori) per oltre 16 mesi. Sono stati spesi circa 4.000.000 di dollari, dei quali 2.500.000 per lo sviluppo, attrezzature, etc... Il resto è stato utilizzato per coprire i costi "esterni" relativi alle riprese effettuate.

Pc Game Parade: Quali programmi avete utilizzato durante la creazione di The Pandora Directive?

Access: L'aspetto grafico di The Pandora Directive è stato realizzato utilizzando il 3D Studio e il Silicon Graphic Imagery. I nostri programmatori hanno utilizzato il C e l'Assembler. L'hardware utilizzato è standard. I tool più importanti, con poche eccezioni, sono stati sviluppati internamente dai collaboratori della Access Software. Il più evidente ed importante è, naturalmente, il motore grafico Virtual World. Questo motore permette ai giocatori di "camminare" attraverso gli ambienti generati al computer con completa libertà di movimento, a 360 gradi. Il più importante elemento nel processo di produzione è comunque ancora quello umano. Ciascuna fase del progetto ha pesantemente risentito dell'esperienza e della bravura delle persone coinvolte. Senza una continua attenzione per i particolari e un lavoro veramente certosino, The Pandora Directive non avrebbe raggiunto quel livello di qualità che ora possiamo mostrare.

Pc Game Parade: Quali tecniche, oltre a quella del "blue screen" sono state usate in The Pandora Directive?

Access: Effettivamente la tecnica più utilizzata è stata quella del "blue screen". Ma ci sono state moltissime rifiniture e migliorie che abbiamo applicato a questo processo passando da Under a Killing Moon a The Pandora Directive. Ad esempio abbiamo aggiunto maggior "profondità" alle scene. Ci sono diverse locazioni che necessitavano questo effetto per essere più verosimili e noi non potevamo essere soddisfatti se il giocatore percepiva l'ambiente come bidimensionale.
Inoltre abbiamo speso molto tempo e molte energie nella gestione delle sorgenti di luce, che sono differenti nella pellicola rispetto a quelle nelle locazioni. Poiché le stanze sono state create al computer, si è fatta molta attenzione a far combaciare le sorgenti di luce presenti nelle stanze con quelle usate nel "blue screen" studio. Se questa fase non è ben eseguita gli attori risultano poco integrati con gli sfondi creando un effetto veramente fastidioso. Altra importante innovazione è stata quella di utilizzare oggetti reali (e non creati dal computer). Quando gli attori interagiscono con gli oggetti si crea un particolare effetto che fa credere ai giocatori che i luoghi siano reali. Tutto ciò aumenta la sensazione di trovarsi immersi in un mondo reale.

94

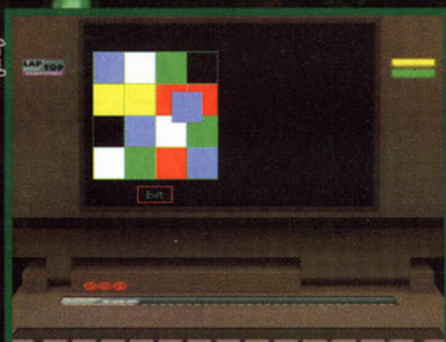
OPINIONE

	1 2 3 4 5
GRAFICA:	
SONORO:	
GIOCABILITÀ:	

Uno dei tanti rompicapo sparsi nel gioco

Ecco il sistema di aiuto : è organizzato in directory e vi prende un tot di punti per ogni informazioni che chiedete.

Nel 1994 UAKM rivoluzionò in parte il genere delle avventure introducendo un nuovo motore grafico, il Virtual World e inserendo sequenze filmate con attori professionisti. Fu uno dei primi tentativi di creare un genere di avventure diverso, che integrasse le enormi potenzialità offerte dai CD-ROM e nacque un prodotto molto ben riuscito (oltre 400.000 copie vendute se non erro). Alla Access hanno deciso di far fruttare questo enorme successo e di crearne un seguito, forse attualmente non così innovativo ma che raggiunge livelli di qualità elevatissimi.

Quando uscì UAKM ne fui subito entusiasta. The Pandora Directive ne è l'ideale, e lasciatemelo dire, ben riuscito seguito. Ultimamente, credetemi, ho visto tantissimi film-interattivi o pseudo tali ma TPD è senza dubbio il prodotto meglio riuscito. L'interfaccia è intuitiva e funzionale, le sequenze filmate ben realizzate, interattività finalmente elevata, una bella trama e longevità assicurata. Se non avete UAKM correte ad acquistare TPD, se avete già UAKM e vi piaciuto come è piaciuto al sottoscritto non potete lasciarvi sfuggire quest'ultimo indagine del simpatico Tex, decisamente più longeva. Forse il primo adventure che si presta effettivamente a essere giocato più volte (io e BDM siamo praticamente all'inizio e abbiamo già imboccato due path completamente diversi... Incredibile!). Il sonoro è decisamente appetibile e crea la giusta atmosfera anche se è un peccato per la grafica: il fastidioso contrasto tra fondali disegnati, personaggi digitalizzati, oggetti renderizzati e compagnia bella fa un po' "pastone". Probabilmente però questa scelta è stata voluta, un po' forse per risparmiare, un po' per dare al gioco quel look piuttosto strano che però, dopo i primi dieci minuti di "apprendimento" non da fastidio. Volevamo inizialmente premiare TPD con il "classico", ma siamo consapevoli che si può fare ancora di meglio; l'interfaccia funziona benissimo, ma quell'utilizzo un po' strano della grafica e un paio di aspetti marginali ci hanno fatto decidere per un ottimissimo 94%. Che dobbiate comprarlo comunque è indubbio; oltretutto abbiamo notato che, in caso il gioco vada in palla, il programma di caricamento prende sempre il sopravvento su Windows 95 permettendo di non perdere mai troppo tempo con crash vari...

bilità raggiungere rapidamente il posto desiderato. Se selezionate l'icona "viaggio" apparirà una mappa del Nord America con tutti i luoghi a cui potete accedere, ed in particolare San Francisco con tutte le parti della città in cui potete spostarvi. Il terzo livello della mappa riguarda una zona di San Francisco, Chandler Avenue, dove vive Tex, e dove si svolge buona parte dell'avventura. In questa mappa tutti i punti che avrete già visitato saranno accessibili per gli spostamenti "rapidi". Per la prima volta inoltre i programmatori hanno cercato di ottimizzare la distribuzione delle locazioni sui CD in modo da farvi giocare più a lungo possibile senza swap: sulle varie mappe troverete un segno rosso a fianco delle locazioni che visitabili senza dover interrompere l'azione per estrarre il disco X. La longevità nelle avventure, si sa, non è mai stata troppo alta. Con TPD ci troviamo però di fronte al primo vero tentativo di aumentare notevolmente il tempo di gioco. In molte altre avventure infatti era possibile ad esempio dare risposte multiple, imboccando così strade leggermente diverse, ma poi spesso il finale era unico. In TPD potrete giungere, grazie alle vostre scelte, a 7 finali realmente diversi che aumenteranno senza dubbio la voglia di giocare ancora. Oltre a questo alla Access hanno deciso di creare due differenti modalità di gioco : la prima denominata "Entertainment Level" è indirizzata ai neofiti o a chi non ama perdere troppo tempo su un enigma. Giocando in questa modalità non perderete nulla del gioco, ma potrete utilizzare il bellissimo sistema di aiuti già presente in UAKM, potrete decidere se risolvere o saltare alcuni rompicapo particolarmente difficili (il punteggio massimo raggiungibile è 1500) ; per gli avventurieri incalliti è stata creata la modalità "Game Players" dove non avete a disposizione alcun tipo di aiuto, i puzzle sono più difficili e non possono essere saltati, ma potrete utilizzare più oggetti e visitare più locazioni (max 4000). Con queste innovazione PDK risulta realmente adatto a tutti e certamente molto longevo. Oltre a questo potete aumentare o diminuire la porzione di video dedicata alle immagini durante la modalità movimento e scegliere la qualità del dettaglio tra bassa, media e alta. Modificando questi parametri potete fare in modo che il movimento risulti fluido su tutti i processori.

Epimeteo, sebbene fosse stato consigliato dal fratello di non ricevere doni da Zeus, prese ugualmente Pandora in sposa. Da quel momento tutti i mali là racchiusi subito volarono via e si dispersero. Dal vaso di TPD escono invece personaggi di una certa importanza : primo fra tutti il simpaticissimo Chris Jones, vicepresidente della Access e buon interprete di Tex. Il regista è Adrian Carr già conosciuto per D.A.R.Y.L., Quigley Down Under e Sesso, Bugie e Videotape. L'agente Jackson Cross è interpretato da Barry Corbin (conosciuto in moltissimi film, tra cui War Games), la bella Regan Madsen è interpretata da Tanya Roberts (Charlie's Angels), mentre Kevin McCarthy presta il volto a Gordon Fitzpatrick, il gentlemen che ingaggia Tex. Ma insomma TPD è o non è un film interattivo? Leggete il mio commento e avrete una risposta.

Uhm...un articolo di giornale da esaminare attentamente....

SPECS

RAM MINIMA: 8 MB

CPU: DX2-66 , Cd Rom 2x

VIDEO: SVGA (VESA compatibile)

AUDIO: Sound Blaster (e comp), Gravis Ultrasound, Pro Audio Spectrum

CONTROLLI: Mouse

NOTE: Raccomandiamo almeno Pentium 100 Mhz e un CD ROM 4x

SOFTWARE HOUSE:

STRAIGHT TO THE HEART
SACIS
INTERNATIONAL
DISTRIBUISCE
IN ITALIA E NEL MONDO
TEQUILA & BOOM BOOM
Un fantastico disegno animato interattivo. Il giocatore entra nei panni di Tequila e gira per Sinky Town interagendo con i suoi abitanti e dando prova di destrezza, abilità e velocità di reazione. Personaggi e ambientazioni straordinari, risoluzione grafica d'eccezione (800x600) con cambi di inquadratura e soluzioni di regia proprie di un lungometraggio. Anche la colonna sonora é degna di un film, la sonorizzazione ricrea l'atmosfera della sala cinematografica e la musica interagisce con le situazioni sullo schermo adattandosi al ritmo e alla drammaticità dell'azione.
WIN.
NOVITÀ
Dynabyte present
TEQUILA & BOOM-BOOM
CD-ROM
Tequila & Boom-Boom
Dynabyte
SACIS
CD-ROM SACIS:
• Nei migliori negozi e librerie
• Alle pagine 577/8/9 di televideo
• Al numero verde 167 291410
the trip
games
NOVITÀ
CD-ROM
The Triplets
PRODUCED BY CROMOSOMA
MAC - WINDOWS
THE TRIPLETS
Realizzato per bambini da 4 a 8 anni perché possano divertirsi imparando ad utilizzare il computer. Teneri personaggi dei cartoni animati e storie da fiaba per tanti giochi diversi. Semplici comandi e aiuti permettono ai bambini di controllare facilmente le funzioni del gioco.
MAC - WIN.
SACIS
INTERNATIONAL
ROMA Via Teulada, 66 - Tel. 06/374981 Fax 06/3723211
ALTRA IMMAGINE

Potevo esimermi dal mostrarvi il cattivone finale? Eccovelo qua insieme a qualche amico.

Beccatevi sta foto: una granata in piena traiettoria con la mia faccia!

Spezza, sfascia, distruggi, spara, bombarda, calpesta, frantuma, spolpetta, macella, trita, trancia: un po' di sano divertimento non fa mai male!

A cura di Alessandro "Zolthar" Debolezza

Beh, Quake lo stavamo aspettando tutti quanti. Chi più, chi meno, magari un po' riluttanti all'idea di vedere l'ennesimo clone dell'ormai storico Doom, forse speranzosi di trovare un gioco capace di abbattere Duke Nukem 3D dal trono degli sparatutto soggettivi, o più semplicemente, cercando un nuovo titolo sul quale passare le nottate, ammirandone la grafica e commentandone ogni piccolo particolare. Ora è arrivato, è giunto al termine e io sono già pronto a giocarlo fino alla fine, per vedere se il tempo che abbiamo aspettato non è stato perso inutilmente. La trama? Sì, okkey, avete ragione, una storia ci deve essere, del resto ogni gioco ne ha una, ma lo sappiamo tutti: in realtà più che uno storyboard, tutti i prodotti di questo genere hanno bisogno di un semplice pretesto per iniziare a sparare anche alle nuvole. E vediamo subito allora qual'è. In Quake voi sarete un superuomo di un non ben precisato esercito, il solito "migliore". Durante la vostra placida esistenza venite a sapere che da una dimensione oscura uno svitato di nome Quake (eccolo lì!) è arrivato sulla Terra con l'unico scopo di impadronirsi del dispositivo "Varco" (sorvoliamo...), una specie di teletrasporto rudimentale. Il vostro compito è quello di

Una piccola riunione familiare. Gli altri condomini devono ancora arrivare.

L'esplosione del confettino ha fatto andare in pezzi qualche Zombie. Ne rimangono solo le viscere.

Duke Nukem 3D: Vi devo anche dire che cosa è? Ma no, tanto lo conoscete tutti quanti!

Doom I & II: Anche questo non ha bisogno di presentazioni e chi non li conosce è davvero messo male...

QUAKE

Come una scarica elettrica possa fare zampillare così in alto il sangue non l'ho ancora capito, però...

Ho appena appioppato una suppostina ad uno Zombie. Ne è rimasto poco...

fermarlo, ma non appena arrivate alla base Dannazione (che nome del Pippo!), vi rendete conto che qualcosa deve essere andato storto e già prima di iniziare l'operazione risolutiva nominata Contraccolpo (alè... che figata!) scoprite che tutti i membri della base sono morti. Quake è scappato per portare con se sulla Terra il suo esercito di creature malvagie e l'unico modo di sconfiggerlo è inseguirlo nella sua dimensione, attraversando lo spazio e il tempo in modo da risolvere il problema alla radice. Lo scopo del gioco insomma è quello di rimanere vivi, mentre cercherete di fare fuori tutti gli scagnozzi del Boss alieno, speranzosi di tornare presto a casa per una buona dormita. Il concetto è sempre quello, ovvero sparare, sparare e ancora sparare, trucidando ogni cosa si muova per ridurla a brandelli. E certo non si può dire che alla Id non si siano impegnati. Quake infatti vanta una discreta quantità di mostri (implementati poligonalmente, ricoperti da fantastiche texture e animati in maniera eccezionale), più o meno intelligenti. Inutile dire che ognuno di questi si comporterà a suo modo e farà di tutto per farvi a fette, ma non temete: esisteranno anche le cosiddette "lotte interne", dove i vostri nemici cercheranno di spiattellarsi a vicenda mentre voi, in piena allegria, li aiuterete a finire prima.
L'engine gestisce un vero 3D con scrolling doppio del cielo in parallasse (ma non ne sono ancora sicuro) e le texture dominano incontrastate in un ambiente fantasy mai osservato prima. Il 3D la fa da padrone e ve ne renderete conto quando alzerete o abbasserete lo sguardo come mai avete potuto, tanto da potervi

ZOOM IN

...I Terremotati

Scrag. Uno schifoso bietolo volante. Sono davvero una rottura allucinante, soprattutto perché volano e prendere la mira non sempre è facile visto che dovete evitare anche i suoi escrementi: ve li sbatte addosso a pieno ritmo.

Death Knight. Questi qua vi sparano una raffica di dardi infuocati che si apre a ventaglio. Fanno davvero male e quando vi sono vicini non esitano a prendervi a spadate sul cranio. Fateli fuori tutti e senza pietà, mi raccomando!

Ogre. Sono dappertutto, come i conigli, solo che fanno male! Se gli siete vicini vi proverà a segare in due con l motosega, altrimenti vi bombarderà con le granate. Peccato che talvolta vi spara in testa anche se gli siete attaccati...

Fiend. Esattamente non sono definibili.
Sembrano una via di mezzo tra un toro, un maiale e un canguro: bisogna sottolineare quanto siano violenti. Non appena vi vedono vi saltano addosso, e i cavoli diventano molto amari...

Rotfish. Sostanzialmente sono dei piranha.
Fanno di tutto per cibarsi col vostro corpo e sono così piccoli e veloci da mettervi in serio pericolo specie se sono in tanti. Per fortuna non ve ne sono moltissimi!

Vore. Un ragnone dotato di solo tre zampe e col corpo di un diavolo scatenato. Vi spara addosso delle mine (che tra l'altro vi inseguono come dei missili teleguidati) molto pericolose e la loro pellaccia è piuttosto dura.

Shambler. Questo specie di yeti fa una male cane. Vi smazza addosso una bella scarica elettrica e se non la evitate inizierete a vedere rosso dappertutto. Per buttarlo giù poi dovrete faticare parecchio, ma in fondo non è cattivo.

Knight. Un semplice soldatino. Tutto quello che può fare e venirvi contro e cercare di prendervi a sciabolate, ma non è molto ostico.
Tutto sommato però è veloce e se sono in due o più possono anche fare un po' di male.

Zombie. Si stacca i pezzi dal corpo e ve li lancia addosso. Lo vedrete spesso prendere dei bei pezzettoni di carne dalla sua testa e lo potrete uccidere solo con granate o missili

Spawn. Un moccolo blu piuttosto ributtante. Li trovate stesi per terra quasi addormentati. Ma se gli passate troppo vicino si svegliano e iniziano a saltare. Attenzione

Rottweiler. Una bel cagnone molto affettuoso. Se vi si attacca addosso infatti, state tranquilli: non vi molla più. In genere si affeziona alla vostra giugulare e allora dovrete abbatterlo.

Grunt. Il demente del gioco. Sono dei Marines ipervitaminizzati tutto muscoli ma senza cervello ed infatti li vedrete battersi tra di loro. Non fanno molto male, specie se sono da soli. Bazzecole!

Enforcer. Sono dei soldati ben piazzati, dotati di una arma piuttosto nociva.
Vi trivellano con delle schegge roventi e anche se non ne sparano tante, fanno parecchio male. Sono ostici, ma noi siamo più duri di loro!

Una scena un po' movimentata. L'atmosfera si riscalda molto facilmente quando si è in tanti.

Il sangue zampilla felice, e ne vedrete molto, tanto quanta l'azione.

guardare praticamente gli stivalazzi (e in Duke 3D questo non era affatto possibile). Potrete nuotare sotto l'acqua con un effetto davvero realistico e, credetemi, ne andrete pazzi tanto sembra reale. La definizione del dettaglio è molto elevata, curata in ogni dove (vi piacerà!). Ovviamente sarà possibili fare dei Deathmatch o giocare in Cooperative, ma tutto ciò poteva anche essere sottinteso. Molto buoni i menu e più che sufficiente la quantità di opzioni presenti, mentre per le musiche bisogna almeno dire quanto siano coinvolgenti: effetti sonori pazzeschi e tracce audio altamente tenebrose e cupe (e quando sentirete i bambini piangere, i dannati gridare e i sacerdoti intonare cori propiziatori capirete cosa voglio dire!). Le sorgenti luminose sono state migliorate rispetto alla versione shareware, così come i giochi di luce e l'atmosfera profondamente agghiacciante riempirà di brividi le vostre insonni nottate, tanto da far sembrare Doom o Duke 3D un giochino da bambini. I livelli sono molto ampi e i quattro mondi da affrontare, con 6, 7 o 8 mappe a testa, sono tutti quanti caratterizzati da una speciale "aria", capace di coinvolgere e far gelare il sangue (e di quest'ultimo ne vedrete proprio tanto!). Peccato che l'interazione ne risenta un po' rispetto a Duke: qua non potrete sparare sui muri lasciando i fori o spaccare a calci i cessi di un bar, né prendere ad accettate tutto il legno che vedrete. Qualche piccolo bug è presente (leggete l'opinione) e forse l'engine e poteva essere fatto quel tantino più veloce per rendere Quake rapido e colmo d'azione persino su computer meno pompati, ma forse questo è chiedere davvero troppo. Per quel che riguarda l'interfaccia invece, beh, non c'è molto da dire. In pratica avrete una barra sulla parte inferiore dello schermo, sulla quale vedrete il valore della vostra salute, della corazza e delle munizioni, con la possibilità di visualizzare delle informazioni supplementari su tutto l'armamentario o i bagagli che vi portate dietro. Insomma, tanto per usare una frase fatta che è sulla bocca di tutti da tempo immemore, "Quake ha già fatto storia ancora prima di vedere la luce".

Quik, Quok, Quak...

ZOOM IN

ACCETTA: provate a indovinare come si usa! Vabbé, okkey, comunque talvolta ritorna piuttosto utile, soprattutto quando abbiamo finito tutte quante le munizioni. Piuttosto che due dita negli occhi...

FUCILE A POMPA: classico, nulla di speciale. Non infligge nemmeno molto dolore se è per questo, ma almeno potrete fare fuori i nemici più deboli a una distanza rassicurante, senza farvi del male superfluo.

DOPPIETTA: sì, fa male, ma solo se usata da vicino. Se la distanza aumenta, la rosa del colpo si dirada parecchio e il danno che infligge è molto minore. E' di sicuro l'arma che userete di più.

FUCILE A CHIODI: beh, in realtà spara delle specie di schegge perforanti, ma per comodità vengono semplicemente chiamate chiodi. E' parecchio utile e il danno è assai elevato. Ed è pure abbastanza veloce.

PERFORATORE: è in assoluto l'arma migliore di Quake. Fa un male incredibile, spara ad una velocità impressionante e proprio per questa sua caratteristica impedisce al nemico di muoversi.

LANCIAGRANATE: caratteristico. Spara delle piccole bombe, le quali esplodo se beccano un nemico (o voi) oppure cadono sul pavimento frammentandosi solo dopo un breve periodo. Almeno è efficace.

LANCIARAZZI: se lo sapete usare, fa davvero male. Peccato faccia un danno enorme anche a voi, se il nemico è troppo vicino. Come il Lanciagranate del resto. Occhio a non spararvi in faccia!

SCARICA: vabbè, il nome non è un granché, ma la sua potenza è micidiale. Emette una scarica elettrica ad alto voltaggio e i nemici cadono come mosche. Però è difficile da trovare e le munizioni sono quasi irreperibili.

SPECS

8 MB

CPU: 486 DX2 100Mhz (Pentium)

VGA (SVGA)

Le più diffuse

Mouse, tastiera, Joystick

I colpi del bestione non arrivano qua sopra. E io ne approfitto!

Preso al volo! Sangue di qua, sangue di là, cosa volete che sia...

OPINIONE

TFM

Il lavoro di noi redattori non è che sia sempre semplice, il più delle volte veniamo colti anche noi dalle emozioni e ci lasciamo trascinare da queste proprio nel momento in cui dovremmo essere il più obiettivi possibile per potervi dare un'informazione corretta specialmente quando traiamo le nostre conclusioni sui prodotti testati.
Tanto per fare un esempio giochi come Duke3D o F1GP2 non hanno creato molte perplessità né in noi né in voi credo. Con Quake le cose sono diverse: la spasmodica attesa ci ha traditi, ci aspettavamo un prodotto unico, eccezionale, una pietra miliare del mondo videoludico invece, come è già stato sottolineato da più parti, il prodotto non è brutto, è buono: tecnicamente meglio del suo rivale Duke3D, emotivamente innocuo per molti, ci si gioca per ore forse più per convincersi che è bello che per puro divertimento dimenticandosi quasi certamente che fondamentalmente si tratta di un gioco e quindi fatto per divertire, per creare emozioni piacevoli. Io ci ho giocato per un giorno intero, dalla mattina alle 19.00, con i cheat e senza, da solo o via modem, dal primo all'ultimo livello... ma per lavoro. Alla fine, dopo aver avvertito casa del solito, immancabile ritardo, ho preso il CD di Duke3D e ho iniziato a massacrare a destra e a manca per divertirmi finalmente un po', ovviamente con la scusa di fare una comparazione tecnica per dare un giudizio equo, ma più che altro per il puro e semplice divertimento che mi comporta l'andare in giro per una tranquilla cittadella con in mano una fantomatica arma come il Devastator, assurda se vogliamo, ma comunque esaltante. Secondo me giocare a Quake è come comprare del sesso, l'orgasmo che si prova è sempre quello, ma manca ahimé l'amore; almeno per ora! Insomma, se avessero aggiunto qualche elemento al paesaggio cambiando le armi in dotazione forse invece che un "garantito" avremmo avuto per le mani un "classico"...

HELP

Eccovi dei cheat da digitare nella Console di Quake. Ricordatevi che dovrete inserirli di nuovo ad ogni livello, poiché una volta terminato lo schema attuale, vengono automaticamente disabilitati.

VID_DESCRIBEMODES: Visualizza tutte le modalità video supportate dal vostro PC.

VID_MODE x: Vi permette di cambiare la risoluzione. La x ovviamente indica la nuova risoluzione dello schermo, per vedere quali sono disponibili, digitate il comando precedente.

FLY: Vi consente di volare. Ma senza il Jet Pack di Duke ovviamente!

IMPULSE 9: Vi da tutte le armi e le chiavi. Così però non è divertente!

MAP ExMx: Per saltare da un livello ad un altro... prima x indica l'episodio (1-4), mentre la seconda il livello dal quale volete iniziare.

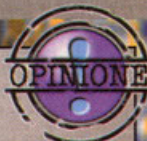
MAP END: Volete vedere l'ultimo mostro? Eccolo qua. Peccato che senza le chiavi dei livelli precedenti...
GOD: Vi rende completamente invulnerabili.

NOEXIT 0/1: Vi consente di abilitare/disabilitare la possibilità di uscire dal livello attuale.

KILL: Se volete morire in fretta...

CROSSHAIR 0/1: Permette di disattivare/attivare il mirino.

91

OPINIONE

12345

GRAFICA:
SONORO:
GIOCABILITÀ:

Che dire di Quake? Sì, è davvero un bel prodotto e lo si gioca volentieri. La grafica è stupenda, i mostri sono raccapriccianti, violenti e dannosi al punto giusto, la giocabilità è molto buona e l'atmosfera è incredibilmente coinvolgente. Il sonoro poi è ben curato, le musiche (realizzate dai Nine Inch Nails) sono accattivanti e talvolta vengono addirittura i brividi ascoltandole, e gli effetti audio sono veramente belli. I giochi di luce mi hanno impressionato e la vastità dei livelli mi ha fatto solo piacere. I trabocchetti, i segreti, i teletrasporti e le varianti sparse un po' ovunque nelle mappe sono davvero azzeccate e ci tengo a sottolineare come il 3D sia davvero ottimamente curato, con una grafica texturizzata davvero spaventosa. Insomma, un buon prodotto ricco di novità alquanto evolute, che però in definitiva rimane sempre lo stesso gioco, un po' la stessa solfa. E con qualche difettuccio. Le armi non sono certo il massimo della vita e non le si può nemmeno paragonare a quelle innovative e stravaganti viste in Duke 3D, a volte la difficoltà è un pochino troppo esasperata e alcuni bug rimangono, come quando, sul ciglio di un muro, potrete girarvi su voi stessi e guardare di sotto rimanendo sempre sul muro, sebbene sareste dovuti volare di sotto. Comunque Quake è sinceramente bello, piacevolmente godibile e riesce a conquistare istantaneamente, tanto per coinvolgervi più di quanto riusciate a credere. Ancora una volta i programmatori della iD hanno tirato fuori uno splendido prodotto e i complimenti sorgono spontanei. Ma con Unreal alle porte, cosa dovremmo pensare?

TEST

Broken Sword

THE SHADOW OF THE TEMPLARS

PC GAME PARADE GARANTITO

Parafrasando una delle più famose leggi di Murphy si può affermare che "Se qualcosa può andare storto, nei videogiochi succederà". Andatelo a dire a quel poveraccio protagonista di Broken Sword...

A cura di Massimo "NKZ" Nichini

Ormai le vacanze sono un lontano ricordo per tutti voi, visto che quando leggerete queste righe sarete tornati alla solita vita di tutti i giorni (scuola o lavoro che sia poco importa) da almeno un mese e poco più. Sono certo che qualcuno avrà preferito alle solite vacanze sulla east coast (così mi pare venga chiamata la riviera adriatica in uno spot delle FF.SS... che tristezza !) un ben più eccitante viaggio all'estero, magari nelle classiche città europee (Parigi, Londra, Amsterdam, Barcellona ecc.), mete sempre più spesso invase da turisti di ogni provenienza. Questo era anche il progetto di George Stobbart, il californiano purosangue protagonista della nuova avventura targata Revolution, almeno finche il destino non decidesse di proiettarlo in un'entusiasmante, ma pericolosissima avventura. Ma cominciamo dall'inizio.

State sorseggiando una bibita, seduto tranquillamente ad un tavolino di un locale. L'aria di Parigi vi aiuta a riprendervi dai bagordi della folle serata appena trascorsa (una sensazione non certo sconosciuta alla maggior parte dello staff di PCGP). Ad un certo punto intravedete un signore molto distinto entrare nel locale. Ha l'aria molto preoccupata, ma non è che ci fate caso più di tanto... Poco dopo ecco arrivare un clown che di soppiatto entra nel locale, ruba la valigetta al signore di cui sopra e fugge lasciando al suo posto un specie di fisarmonica. Non avete neanche il tempo di realizzare cosa è successo che lo strano oggetto esplode! Fortunatamente riuscite a salvarvi (logico, altrimenti se George moriva nella scena introduttiva mi spiegate che cacchio di gioco era???), grazie alla protezione fornitavi dal tendone del locale. Ora facciamo un bel giochino: avete trenta secondi di tempo per pensare a quanto è accaduto e trarre delle conclusioni. Fatto? Ok, chi di voi ha pensato ad un agguato alzi la mano. Eh, ma siete proprio intelligenti e perspicaci! Come avete fatto?

A parte gli scherzi, questa è si la sequenza che introduce l'avventura nel suo vivo, ma se pensate di ritrovarvi di fronte ad un banalissimo poliziesco del tipo "Isshpettore Capello, il caso sshcorpio è ttuo!" (e chi becca questa citazione lo faccio santo...) vi sbagliate di grosso. Dopo poche indagini infatti scoprirete, grazie all'aiuto di un'avvenente fotoreporter (tale Nicole Collard),

Come è dura la vita dell'investigatore... Sempre a un passo dal baratro...

Eccoci arrivati a casa di Nicole... Vabbè che dovremmo parlare di lavoro... ma non sarebbe meglio comprare un mazzo di fiori ?!?

Una bella mappa di Parigi: I luoghi evidenziati sono le locazioni che potete visitare, anche se alcune di esse scompariranno quando avrete recuperato tutte le informazioni necessarie legate a quel luogo.

Mo' ti aggiusto io, assassino che non sei altro! :

Eccovi alcuni consigli per entrare subito nel vivo dell'avventura:

Subito dopo esservi riavuti dall'esplosione andate verso il lampione e raccogliete il giornale che troverete per terra, quindi entrate nel locale.

Parlate con la cameriera che vi racconterà come ha fatto il clown a rubare la valigetta al signore e quindi a fuggire. Appena terminato (non importa se date o no da bere alla cameriera quando lo chiede), uscite e andate verso la via.

Appena raggiunta la via verrete fermati dall'ispettore Rossò che vi riporterà nel locale per avere la vostra testimonianza. Finita la discussione

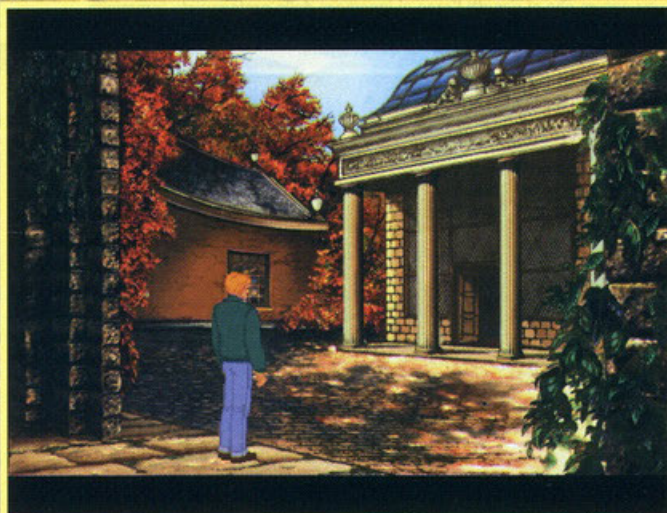
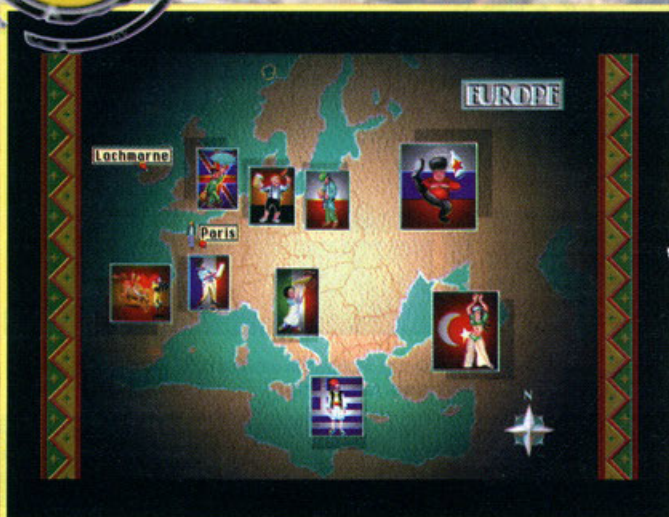
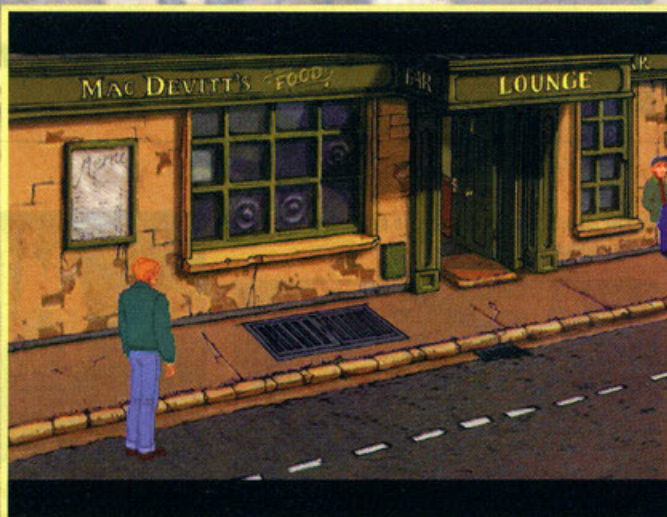
uscite dl bar. Uscendo incontrerete Nicole Collard, la fotoreporter. Parlatele finche non vi avrà dato il suo numero di telefono (!!!) e ritornate nella via.

Parlate con l'operaio e dategli il giornale: appena letto il nome del cavallo (Salla Eh Din o qualcosa del genere) vi chiederà di controllare il buco mentre lui va a puntare dei soldi sull'equino. Appena scomparso guardate nella cassetta degli attrezzi (posta per terra nella tenda) e recupererete un attrezzo molto utile: un "apri tombini". Ritornate davanti al bar e quindi dirigetevi nel vicolo. Utilizzate l' "apri tombini" sul tombino (geniale eh?) e quindi infilatevi giù nelle fogne.

George Stobbart in una posa che mette in risalto tutta la sua perspicacia (?)

che questo è già il terzo omicidio compiuto da un killer in costume: il primo è avvenuto in Italia mentre il secondo nel lontano Giappone. Ma cosa ci sarà di così importante nella valigetta rubata? E cosa c'entrano i Templari citati nel titolo? E perché si avverte una sensazione quasi palpabile di misticismo che trasuda da ogni pixel dello schermo? Spiacente, ma tutte le risposte a queste domande le troverete soltanto risolvendo il gioco in questione. Broken Sword è, come credo abbiate capito tutti, un'avventura nel più classico degli stili: niente filmati FMV, niente viste in soggettiva, al limite giusto qualche sequenza animata a fare da raccordo fra due situazioni differenti.

Permettetemi di sottolineare come gli adventure "alla Lucas" (credo che sia più che lecito identificare il tipo di gioco con la casa che fin dai tempi di Zak McKracken e Maniac Mansion ha fatto di questo genere il suo punto di forza) stiano vivendo una vera e propria rinascita, sintomo di come la trama e la costruzione logica degli enigmi siano più importanti di tutti i filmati interattivi del mondo e della miglior grafica immaginabile. Digressioni a parte, Broken Sword riporta in auge la più conosciuta delle interfacce "punta e clicca": in particolare, ogni azione viene svolta cliccando con il pulsante sinistro del mouse sopra l'oggetto (per prenderlo o utilizzarlo) o la persona (per parlare). Sempre con lo stesso tasto ci si potrà spostare da una locazione alla successiva (quando il puntatore diventa una mano è sufficiente cliccare per muoversi in quella

La storia dei templari racconta che quest'ordine veniva visitato e riverito perfino dai re...

Eccoci approdati al museo di archeologia. Riusciremo a recuperare preziose informazioni su sti benedetti templari?

Durante il gioco vi capiterà di viaggiare parecchio: ecco la mappa dell'Europa con le nazioni da visitare... Il viaggio è appena iniziato!

Siamo appena arrivati in Irlanda. Perché non fermarsi a farsi una buona pinta di birra scura? Magari potremmo ottenere qualche informazione parlando con i clienti... non si sa mai!

ZOOM IN

Il mio nome è Stobbart, George Stobbart

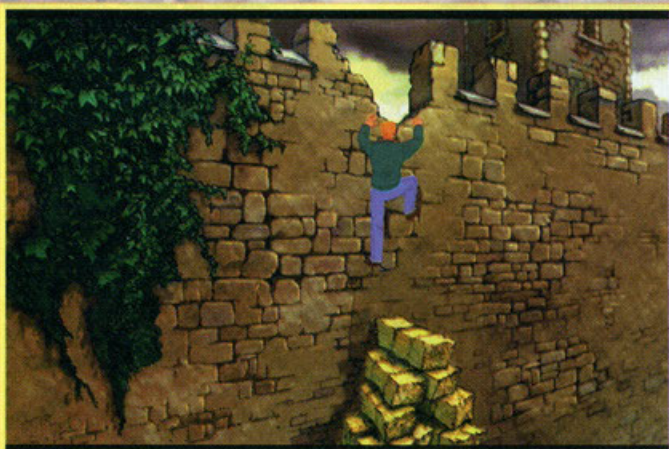
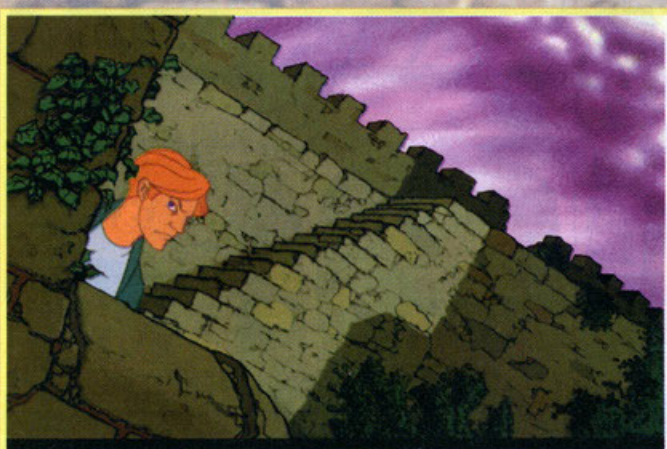
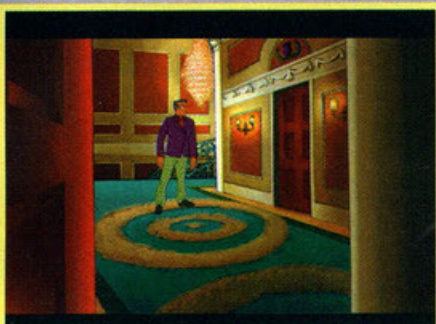
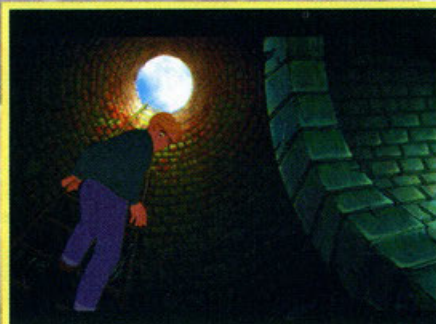
In questa intrigante avventura dovrete impersonare un giovane e sfortunato californiano. Vi chiederete perché sfortunato e io potrei rispondervi: non crederete mica che andare in vacanza in Europa e trovarvi coinvolti in un intrigo internazionale nel quale sono in gioco forze al di là della comprensione umana sia una benedizione! Dalle poche informazioni che abbiamo sul biondo protagonista di Broken Sword possiamo solo desumere che è un gran bravo ragazzo: onesto, coraggioso, astuto, il classico eroe senza macchia e senza paura, insomma. Ad aiutare questo impavido ma un po' spaesato eroe (vorrei vedere voi ad indagare in un paese, anzi, in un continente a voi sconosciuto!) ci saranno molti personaggi, prima fra tutti la bellissima Nicole Collard, parigina purosangue, fotoreporter per vocazione (e soprattutto per necessità, dalle mie parti dicono che i soldi non sono mai abbastanza) e immischiata nell'affare quanto voi (se non di più...). Il povero tizio del bar (quello morto, per intenderci) l'aveva infatti contattata per consegnarle il materiale di cui era entrato in possesso, visto che lei stessa aveva scritto gli articoli sulle altri uccisioni collegate a questa cospirazione di proporzioni mondiali. Il suo aiuto sarà fondamentale in vari punti della trama: grazie ai suoi contatti riuscirete a parlare con persone importanti che conoscono sicuramente meglio di voi la storia dei templari e i loro segreti (anche se gran parte di questi verranno svelati proprio da George e dalle sue ricerche). Non ci è dato sapere se fra i due nascerà una simpatia particolare, ma è anche vero che in ogni avventura che si rispetti l'eroe si innamora della protagonista femminile...

direzione), mentre la funzione "esamina" viene svolta dal pulsante destro. Per quanto riguarda l'inventario, esso è composto da un agevole menu a scomparsa posto nella zona superiore dello schermo: per richiamare un oggetto sarà quindi sufficiente spostare il puntatore e selezionarlo (non chiedetemi cosa farne... almeno questo dovreste saperlo voi !).

Come sicuramente avrete intuito

ALTERNATIVA

I have no mouth and i must scream: (PC Game Parade N° 43 Giugno, voto : 90) Avventura prodotta dalla Cyberdreams e sicuramente molto godibile. Condivide con Broken Sword la struttura di gioco "classica", ma differisce per l'atmosfera generale molto fanta-horror.

The Dig: Probabilmente il titolo che ha rilanciato definitivamente il genere adventure negli anni '90. Tratto da un idea di Steven Spielberg è, come tutti i film del genio di Hollywood, afflitto dalla sindrome da "incontri ravvicinati del terzo tipo".

Vai George che sei più agile di Yuri Chechi!

Avventurandosi in un posto così sinistro è necessario prestare molta attenzione. In guardia dalle presenze malefiche!

E' lui, il killer! Speriamo non ci veda, altrimenti voleranno mazzate.

Dalla faccia di George si può intuire il dolce profumo dei cunicoli sotterranei di Parigi.

l'interfaccia di Broken Sword non introduce nessuna innovazione da urlo, ma si limita ad essere lineare e funzionale. Anche la grafica risponde a questi criteri, risultando un aspetto sicuramente molto studiato e ben definito del gioco senza per questo diventarne l'elemento più appariscente. Tutti gli ambienti in cui si svolgerà l'avventura (si va dalle vie di Parigi ai locali tipici irlandesi passando per castelli, segrete, musei e chi più ne ha più ne metta) sono rappresentati con dovizia di particolari e, come si diceva prima, risultano decisamente gradevoli. Le locazioni più grandi (quelle che, per intenderci non stanno in un'unica schermata) fanno uso di un eccellente parallasse (tecnica di scorrimento dello schermo basata sull'uso di più piani di rappresentazione degli oggetti nello spazio che simula l'effetto di cambio della visuale prospettica) molto interessante e ben implementato (anche se, ad essere sinceri, talvolta questo effetto nasconde alcuni oggetti che da un certo punto sono visibili mentre spostandosi vengono nascosti da piante, sassi e tutto ciò che è in primo piano, ma forse è un effetto voluto...).

Prima di parlare della sezione audio vorrei premettere alcune cose. In questo genere di giochi più che gli effetti sonori (che di solito si limitano al rumore dei passi del protagonista o ad alcuni eventi come l'apertura delle porte e cose simili) grande importanza ha la qualità del parlato, visto che spesso molti elementi necessari per la soluzione di gran parte degli enigmi ci vengono forniti proprio parlando con altri personaggi. In quest'ottica Broken Sword ci permette di ascoltare un parlato di ottima fattura, reso ancora più raffinato da effetti come l'eco nelle stanze grosse o cambi di volume a seconda che George stia dicendo qualcosa o lo stia solo pensando. Per tutti coloro che masticano inglese, ma hanno difficoltà nell'ascolto in presa diretta è comunque supportata la classica funzione testo (che consiglio vivamente anche a chi è molto pratico della lingua anglosassone: perdere anche una sola virgola del discorso può risultarvi fatale...). Concludo questa recensione segnalandovi che il gioco permette le più ovvie opzioni di caricamento e salvataggio, si installa in due modalità grafiche differenti per adattarsi alle caratteristiche della vostra scheda grafica e permette di modificare i volumi di tutte le fonti sonore.

Riuscirete a condurre George alla soluzione del segreto dei Templari e a catturare il pericoloso assassino del bar?

8 MB

486 Dx4/100

VGA/SVGA

Sound Blaster e compatibili.

Mouse

SOFTWARE HOUSE

Quel caprone ha tutta l'aria di non essere il migliore amico dell'uomo... In particolare non sembra che George gli sia molto simpatico.

91

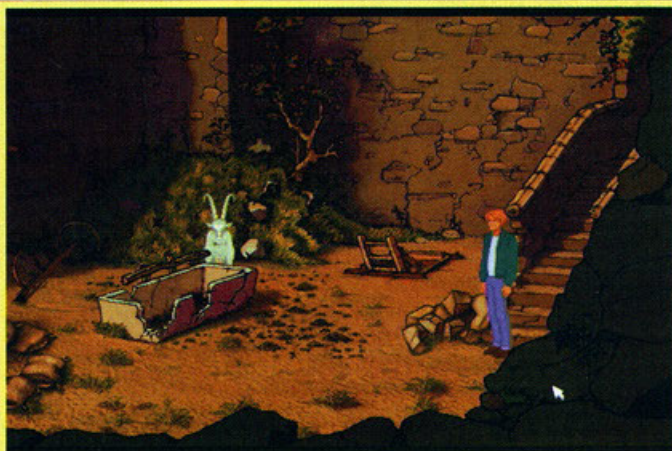
GRAFICA:

SONORO:

GIOCABILITÀ:

Commentare un titolo come Broken Sword: Shadow of the templars è tutt'altro che facile, ma cercherò lo stesso di esporvi le mie impressioni nel modo più chiaro possibile (se non dovessi riuscirci siete pregati di non telefonare in redazione e insultare il mio operato... sono una persona particolarmente sensibile io!).

Il titolo qui recensito può ESSERE considerato un esempio di come la tattica del "facciamo un titolo con la miglior grafica possibile, un sonoro da paura e chissenefrega della trama, tanto butto giù quattro righe in due minuti" esca con le ossa spezzate dal confronto con i titoli "cerchiamo di produrre un titolo che abbia una grafica ed un sonoro più che decenti, ma non dimentichiamoci che chi compra un videogioco vuole divertirsi!". Broken Sword ha una grafica degna di un film d'animazione, un sonoro più che decente (ma non è certo super-stereo Dolby Sourround ProLogic ecc.), e sicuramente è molto giocabile (sebbene l'interfaccia di gioco non aggiunga nulla allo schema già collaudato dalle decine di avventure uscite negli ultimi quattro-cinque anni). Allora perché un voto così alto? Semplice, perché è una gran bella avventura, con tutti quegli elementi che fanno impazzire gli amanti del genere (e non): puzzle, enigmi, colpi di scena, ironia, e soprattutto una trama molto interessante. Certo, Broken Sword ha tante qualità, ma non sarei sincero se non riportarsi anche i piccoli difetti che giustificano il voto.

Innanzi tutto alcuni enigmi risultano fin troppo facilmente risolvibili inizialmente (diventando comunque sempre più difficili man mano che ci si addentra nell'avventura). Inoltre esiste un modo e uno soltanto per risolvere ogni enigma, e questi sono consequenziali l'uno all'altro (non è possibile risolverne uno prima di passare al successivo). Ecco infine la classica frase di fine commento: "In definitiva Broken Sword è la classica avventura ben riuscita, intrigante al punto giusto e tecnicamente ben realizzata. Se non avesse qualche piccolo difetto potrebbe aspirare al titolo di miglior avventura dell'anno." E che il dio di noi redattori abbia pietà di me... Compratelo, non ve ne pentirete!

In Inghilterra, con la visuale sopra il cofano. Sono passati solo sette secondi dal via e sono già ultimo, ueeeee!

Dopo numerosi incidenti ho iniziato a guidare alla grande sfruttando il vantaggio delle quattro ruote motrici, gli avversari sono già lì.

PC GAME PARADE GARANTITO

Secondo voi c'è qualche relazione tra una persona che deve recensire un gioco di corse e una che lo stesso pomeriggio sfascia la propria automobile?

A cura di Stefano Gradi

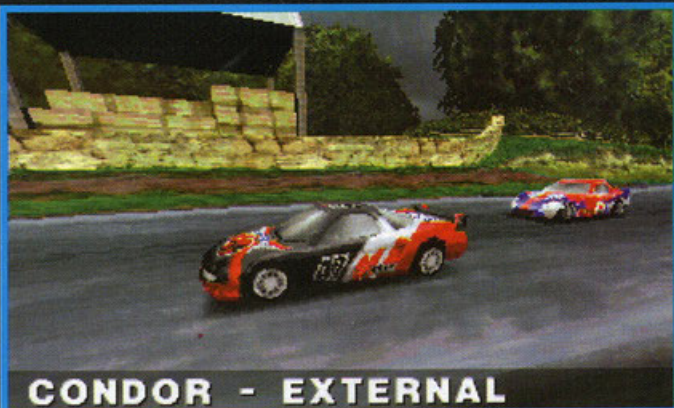
Non sapete cosa rispondere? Bene, io sì. La persona in questione è il sottoscritto, il gioco di corse è Screamer 2 e l'automobile sfasciata è, o meglio, era, una Fiat Uno. Era tanto tempo che volevo cambiarla, finalmente ho trovato il modo... Scherzi a parte, una singolare coincidenza ha voluto che avessi il primo incidente della mia (ancora breve) carriera automobilistica proprio il giorno nel quale mi ero divertito come un matto a sfrecciare lungo i circuiti da rally (è proprio vero, i videogiochi fanno male, qualcuno si ricorda dell'incidente del buon NKZ dopo aver fatto la recensione di Megarace 2? NdBDM).
Pazienza, sono cose che capitano. Fortuna (o sfortuna? Non ho ancora capito se sono stato fortunato a non farmi praticamente niente o sfigato per i danni alla macchina) ha voluto che fossi appena uscito dalla redazione e per questo ho potuto contare sul supporto morale di Stefano, Massimo e del nostro fotografo ufficiale, accorsi immediatamente sul luogo dell'accaduto. Quest'ultimo, con al collo la sua inseparabile macchina fotografica era pronto a proporvi un servizio completo, meno male che qualcuno l'ha fermato. Stranamente il fatto è accaduto ieri (oggi è martedì 17), io sto scrivendo oggi, quindi potreste trovare qualche frase campata per aria, non fateci caso per favore, postumi da trauma cranico.
Sicuramente vi ricorderete di Screamer, un gioco di corse arcade, completamente realizzato in Italia e che ha rivoluzionato il modo di concepire le corse sui computer caserecci; Screamer 2 ne è la degna evoluzione.
L'impostazione è leggermente cambiata, i percorsi sono ora di impostazione rallystica, lo stile di guida è cambiato

ALTERNATIVA

Screamer (Virgin): Il predecessore di S2, fino ad ora uno molto divertente anche se forse un po' facile

The Need for Speed (Electronic Arts): Uscito recentemente in una versione aggiornata, sfoggia un'incredibile grafica fotorealistica.

Fatal Racing (Gremlin): Stessa impostazione di Screamer, purtroppo il complesso ed esoso motore grafico ne ha limitato il successo.

Oh mamma, il ponte è stretto! Riuscire a centrarlo sarà difficile.

La mia luccicante automobile nello splendore del replay, veramente spettacolare, dovreste vederlo in movimento.

Azz! Mi sto infilando nel bel mezzo di un varco tra le dune del Sahara. Mi aspetta un lungo inseguimento.

La visuale tradizionale dei giochi di guida, comodamente seduti nel vostro abitacolo. Notate i fasci di luce che penetrano nella galleria e che illuminano la parete opposta.

completamente, ora è anche più realistico.
Parlavamo di circuiti, bene sappiate che ce ne sono sei, tutti da affrontare con diverse condizioni climatiche e di aderenza, nel box a parte trovate la descrizione dei primi disponibili, gli altri li otterrete completando, e vincendo, i campionati. Un circuito bonus aggiuntivo vi verrà poi regalato dopo aver primeggiato in tutti e sei i circuiti. Le auto a disposizione sono quattro più una bonus che vi regaleranno... bla,bla,bla.
La scelta dell'automobile dovrà essere fatta in merito alla propria abilità di guida: infatti due sono a trazione integrale, una a trazione anteriore e una a trazione posteriore.
Vi assicuro che la differenza, una volta in strada, si nota eccome; con la trazione posteriore i testacoda fioccheranno. La sensazione di realismo è aumentata in modo considerevole, vincere le gare non è più così semplice,

Una tranquilla gita in un paesello, chissà perché non c'è anima viva.

Setup

ZOOM IN

Effettuare opportune regolazioni alla macchina vi aiuterà non poco, cinque diverse opzioni per ogni particolare configurabile:

HANDLING: La sensibilità del volante è incredibilmente importante, provate a controsterzare in una curva a gomito con le ruote anteriori che non si muovono; penso che il muro vi accoglierà a braccia aperte...

BRAKES: Meglio una frenata secca con conseguente stridio di gomme o una decelerazione progressiva che permette un miglior inserimento in curva? A voi la scelta, io, per ovvi e conosciuti motivi, preferisco la seconda ipotesi.

TIRE TYPE: Senti un po', secondo te le gomme da asciutto sulla neve e quelle chiodate sull'asfalto sono una scelta giusta? Ma direi proprio di no mio caro, hai mai visto una macchina con le gomme da bagnato andare in giro quando c'è il sole?

TYRE PRESSURE: Pompa, pompa, pompa. No, non siamo in discoteca, il punto è che le gomme devono essere gonfie. Quanto, poi, è un discorso a parte; gomme con meno pressione offrono maggiore tenuta ma minore guidabilità, discorso inverso per pressioni maggiori.

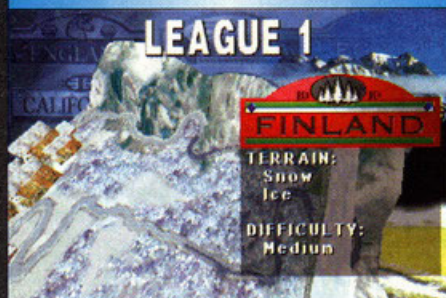
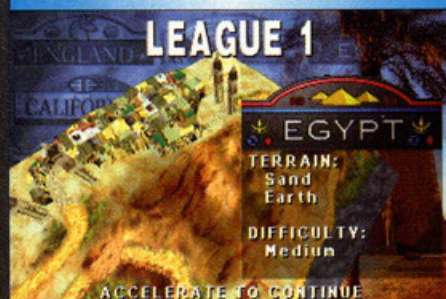
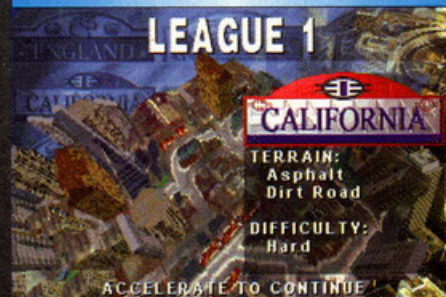
SUSPENSIONS: Avete presente la pubblicità dell'auto rossa e dell'auto blu? Sospensioni scariche portano a difficoltà nel controllare la macchina; non sempre però. In percorsi sterrati e pieni di buche avere degli ammortizzatori morbidi vi faciliterà molto.

ENTER YOUR NAME

La schermata per l'immissione delle iniziali, graficamente è spettacolare, come del resto tutte le scene d'intermezzo.

Siete pieni di soldi, andate da un concessionario e avete solo l'imbarazzo della scelta? Non c'è problema, qui avete a disposizione una vasta scelta.

Piste

Avrei voluto stupirvi con effetti speciali e mostrarvi tutte e sette le piste presenti nel gioco. Non l'ho fatto semplicemente perché quelle che mancano da questa rassegna dovrete riuscire a scoprirle vincendo i vari campionati.

FINLAND: Situata nella terra dei mille laghi, sede di uno dei rally più spettacolari, presenta un tracciato completamente innevato.
In alcuni tratti è possibile trovare delle lastre di ghiaccio; per riuscire a vincere qui è necessario saper guidare una macchina in minime condizioni di aderenza.

EGYPT: Nella terra dei faraoni, tra piramidi e palme, attraversando villaggi arabi dovrete stare attenti alla sabbia.
Eh già, la sabbia, ne mangerete tanta prima di imparare il modo di condurre una trazione posteriore tra le dune, per non parlare delle parti all'interno dei villaggi che per ben due volte vi costringeranno a manovre spettacolari.

CALIFORNIA: Le strade di San Francisco sono state l'ispirazione per questo tracciato in asfalto, per fortuna non ci sono tutti quei saliscendi caratteristici della città sulla baia. Tratti di lavori in corso metteranno a dura prova la vostra abilità di guida su percorsi sterrati; in ogni caso vi consiglio una bella macchinina potente.

OPINIONE

92

	1 2 3 4 5
GRAFICA:	
SONORO:	
GIOCABILITÀ:	

A distanza di un anno gli stessi programmatori si riconfermano con un altro successo sicuro. In un sequel ci si domanda subito se siano presenti degli elementi tali da consigliarne l'acquisto anche ai possessori del titolo originale. La risposta, in questo caso, è assolutamente sì. Sì, perché lo stile di guida in cui cimentarsi è completamente differente, i circuiti e le macchine sono inediti e infine il motore grafico è stato migliorato.
Ci si chiederà anche che bestia occorra possedere per far girare decentemente questa mole di grafica e poligoni, io l'ho provato su un 166Mhz e al massimo dettaglio con 65000 colori non presentava alcun rallentamento, anche in modalità split-screen. Questo in bassa risoluzione, che come accadeva nel primo titolo, è di una qualità tale da rendere in utile la SVGA (comunque presente nella versione che sarà commercializzata). Tornando al computer necessario per far girare Screamer 2 vi dico anche che per una degna fluidità in bassa risoluzione e con 256 colori, avrete bisogno almeno di un Pentium 100.
Il sonoro è su ottimi livelli, sono presenti tracce audio contenenti musica rock cattiva che carica al punto giusto, gli effetti sonori sono tanti e di buona fattura; il rumore del motore è diverso per ognuna delle automobili.
La giocabilità è ottima, Screamer 2 è davvero divertente e quando avrete imparato a controllare per benino anche la trazione posteriore non vi staccherete dal monitor per giorni e notti.
La longevità è assicurata dalla difficoltà nel imparare le tecniche di guida e dalla bravura degli avversari, avete davanti una sfida che si protrarrà a lungo.
Questa è una dimostrazione di quello che sono capaci di fare gli italiani, non deve esserci nessun timore reverenziale nei confronti di alcuno, complimenti vivissimi (forse avrebbero potuto esserci un po' più macchine disponibili, ma se ben ricordiamo le differenze delle auto disponibili in Screamer uno erano decisamente meno marcate)
Avrete capito che Screamer 2 mi è piaciuto, lo consiglio anche a voi, appena esce compratelo e non ve ne pentirete.

SPECS

 RAM MINIMA: 8 MB

 CPU: Pentium

 VIDEO: SVGA 1 MB RAM

 AUDIO: Sound Blaster e compatibili

 CONTROLLI: Joystick, Tastiera, Volante e pedaliera

NOTE: Raccomandato Pentium 100 Mhz

 SOFTWARE HOUSE:

il tutto va a vantaggio della longevità.
All'inizio si potrà scegliere per quale team gareggiare tra una scelta di quattro, in gara dovrete confrontarvi con i piloti delle altre squadre. Avrete quindi capito che le macchine in pista sono ora quattro invece che otto, questo perché si è voluto lasciare spazio all'abilità di guida, senza doversi impegnare nell'evitare gli avversari. La scelta del team influenzerà anche l'aspetto grafico delle schermate per la scelta dei vari aspetti del gioco, tutte in tema con i colori sociali oltre che essere in 3D e in continua rotazione (forse è un po' difficile da capire, ma vi assicuro che l'impatto visivo è assolutamente gratificante).
Si vede che la cura della grafica è un particolare di prima importanza alla Milestone, esistono infatti quattro versioni del gioco, in alta e in bassa risoluzione, a 256 e a 65000 colori. Quale scegliere dipende naturalmente dalla macchina posseduta.
Le visuali disponibili sono quattro: la classica dal

HELP

Lezioni di guida veloce? Benissimo, sono qui apposta. Vi consiglio di imparare i circuiti a memoria prima di affrontare un campionato, magari usate un'automobile four wheel drive (4WD, a trazione integrale, con quattro ruote motrici) che è sicuramente più semplice da guidare. Non abbiate paura nel tagliare le curve e ad affrontarle in controsterzo, è sempre più vantaggioso procedere ad alte velocità piuttosto che frenare e poi riaccellerare. Configurare la macchina è estremamente semplice, non occorre essere degli ingegneri come in GP2, provate le vostre scelte con l'opzione Free Run in modalità Time Attack. Vi ricordo inoltre che la migliore scuola è l'allenamento, quindi bando alle ciance, prendete le chiavi e saltate in macchina.

Pronti? Partenza. Via! L'inizio di una corsa è sempre la parte più spettacolare, ci si può urtare, ammaccarsi, capovolgersi. Meglio stare attenti e mettere le cinture.

Per le strade di San Francisco con il naso che striscia sull'asfalto, sicuramente questa è la visuale migliore: si ha maggiore sensazione di velocità e il campo visivo è notevolmente allargato.

4 Chiacchere con Antonio Farina

Conversare con Antonio (che vi ricordo essere il capo supremo dei Milestone) si è rivelato molto piacevole, quindi ho preferito parlare con lui piuttosto che rivolgergli delle domande secche come in una qualsiasi intervista. Ero molto curioso di sapere il motivo del cambio di nome del loro gruppo di lavoro (se vi ricordate, ai tempi di Screamer si chiamavano Graffiti): questo è dovuto al fatto che l'assetto societario è cambiato, si sono aggiunti nuovi elementi e quindi hanno optato per questa scelta, sicuri del fatto che il nome Screamer fosse una garanzia. Mi ha detto che il gioco dovrebbe essere disponibile per il periodo di Smau (a proposito, veniteci a trovare, saremo lì tutti quanti e vi aspettiamo numerosi!) se non prima. L'idea di base per Screamer 2 è venuta osservando il divertimento dei ragazzi che in sala giochi provavano Sega Rally, si è pensato che su PC non c'era niente in grado di offrire le stesse emozioni, anche il loro primo titolo non era paragonabile al coin-op della Sega. Avendo già pensato a un seguito hanno optato per un'impostazione rallystica. Lo sviluppo del gioco ha comportato circa un anno, all'incirca lo stesso tempo necessario per Screamer. L'engine grafico è una naturale evoluzione del precedente, le prestazioni sono notevolmente aumentate, tanto da permettere la gestione di un numero di poligoni elevato.
Non hanno in programma nuovi progetti per il momento (o non vogliono svelarli?), vogliono aspettare i commenti e le critiche riguardanti Screamer 2 prima di lanciarsi in nuove avventure. Attendiamo con ansia che ci svelino qualcosa, quel qualcosa che sicuramente sta già bollendoin pentola.

Stupenda curva in derapata, il controllo sulle quattro ruote è incantevole. Ma chi sono, Babbo Natale?

sedile di guida con il cruscotto in bella evidenza, quella a livello dell'asfalto, una strana con vista sul cofano e una più normale vista posteriore della vettura.
Molto importanti sono poi le opzioni disponibili per il multiplayer: è finalmente possibile giocare in split-screen, in rete con 4 amici o con collegamento diretto o via modem.
Non dimentichiamoci poi del replay, veramente ottimo, osservabile da una moltitudine di visuali e veramente d'effetto. Penso di avervi detto quasi tutto, ah no, mi sono dimenticato di dirvi che potete scegliere tra cambio manuale e cambio automatico; adesso leggetevi pure il commento, io vado a piangere sulla carrozzeria della mia povera Uno...

E qui si vola! In senso figurato naturalmente, sono uscito male da una curva a gomito e dubito di riuscire a raddrizzare la macchina in tempo.

I particolari degli scenari sono incredibili, a sinistra, per esempio, c'è la famosa piramide di S.F.; in altri punti del tracciato potete osservare l'ormai mitico Cable Car.

Surface Tension

Immagine tratta dall'introduzione animata, è il preludio della vostra avventura.

Kablam! E un altro è andato!

La tensione è al massimo... non l'ho mai visto così teso... occhio che sta per partire... Ahhhiaaaaaaaaaa! L'elastico che tenevo tra due dita mi ha centrato in pieno l'occhio...

A cura di Stefano Gradi

Ecco, lo sapevo! Siamo in ritardo con la chiusura del numero, io devo ancora scrivere la recensione di Screamer 2 e mi ritrovo a parlare per la seconda volta di Surface Tension. Dovete infatti sapere che lunedì mattina, prima di uscire per andare in redazione, ho acceso il computer per copiare gli articoli che avevo scritto. Una volta aperto il pannello "Gestione Risorse" di Windows 95 si è pre-

La mappa di un asteroide, secondo campo di battaglia.

Prima un astronave, poi una torretta; le regole del gioco sono semplici.

Elementi

ZOOM IN

Non avete né la voglia, né il tempo di consultare il database? Benissimo, ecco qui i primi dodici record.

RADAR RR-13: Importantissimi, forniscono informazioni al nemico circa i vostri movimenti, dovete farli saltare per aria al più presto.

ARMORED JRT-U5: Mezzo corazzato dotato di cannone al laser, si muove rapidamente.

LAUNCHER TLE-N1: Lancia missili semovente, deve essere una delle vostre prime preoccupazioni.

CANNON GG-2: Cannone laser fisso, non bisogna capitare nel suo raggio d'azione; in ogni caso i suoi colpi sono deboli.

JET GSS-2084: I normalissimi caccia dei nemici, non necessitano di particolari tattiche, vanno giù abbastanza facilmente.

FIGHTER XTD-21: Piccola navetta agile e veloce, nei combattimenti ravvicinati può mettervi in difficoltà.

CARRIER LM-3: Mezzo di trasporto che fornisce delle ruote a delle postazioni fisse, non ha armi proprie.

BEACON GD-50B: Rivelatore di nemici, sembra fatto dalla Beghelli.

MINE: Mina antitutto, farla esplodere vicino a un edificio potrebbe avere degli effetti devastanti per l'arredamento interno.

PROBE ATV: Il veicolo delle meraviglie, è la succursale terrestre della navicella, piccolo e maneggevole vi aiuterà a penetrare nelle basi.

HOVER BEX-1: Ecco il vostro caccia, è bello, agile, veloce e potente: che volete di più?

DECOY: Generatore di interferenze radar, è un utilissimo sistema di difesa.

Scorched Planet (Virgin): recensito poche pagine più in là, non è coinvolgente come ST.

Fury 3 (Microsoft): altra navicella, altri pianeti, stesso scopo: blastare!

Ok, mica tutti potete essere dei piccoli grandi maghi dei videogames come il sottoscritto (che però, in compenso, non rispetta le precedenze quando è in giro in macchina NdBDM), quindi penso che qualche dritta vi spetti di diritto (uhm, bello 'sto gioco di parole): vi consiglio, all'inizio, di lasciare il controllo della navicella al pilota automatico, voi preoccupatevi di tirar giù a sassate i nemici manovrando la torretta. Tenete da conto i missili, ne avrete sempre pochi e dovrete lanciarli solo contro gli obiettivi più grossi. Fate molta attenzione al luogo in cui sganciate il veicolo di supporto, potrebbe esser facile preda di omini verdi cattivi. Se per caso verrete colpiti e vi accorgerete che gli scudi sono ormai ridotti al lumicino, allontanatevi il più in fretta possibile dalla zona in cui imperversa la battaglia. Così facendo la navicella inizierà ad autoripararsi fino a ritornare più nuova e più bella del giorno in cui vi siete recati dal concessionario ad acquistarla.

sentata davanti ai miei occhi un'inenarrabile sciagura: non esisteva più la recensione faticosamente scritta la notte precedente! Ho cercato disperatamente il file nei meandri del mio hard disk, ma non c'è stato verso; è sparito nel nulla, volatilizzato. Ed eccomi qui a descrivervi il gioco per la terza volta (avendone curato il Work in Progress lo scorso numero).

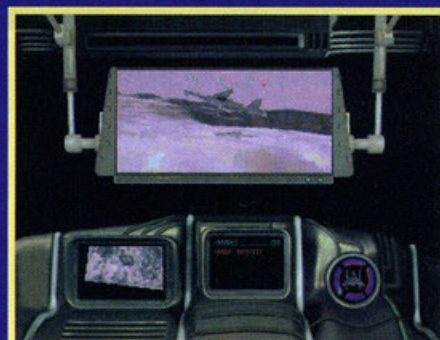
Una volta, nel futuro, precisamente nel 2051, la nostra beneamata Terra stava per morire. Una potente organizzazione ha salvato l'umanità e poi, come di consueto, ne ha preso il controllo. Voi siete il solito bravo pischello che, volenteroso e pieno di buoni principi, dovrà infiltrarsi nell'organizzazione e sconfiggere il malvagio oppressore. Se volete saperne di più vi elenco di seguito le pubblicazioni che offrono numerosi particolari: manuale del gioco e PC Game Parade numero 44.

Surface Tension non è altro che uno sparatutto tridimensionale con visuale in prima persona (del resto ultimamente va di moda...) che fa largo uso della tecnologia Voxelspace 2. Potete apprendere dalle foto lo schermo occupato interamente dal cockpit della vostra navicella che lascia trasparire, nella parte superiore, il mondo circostante. Devo ancora capire il perché della scelta di un'alta risoluzione interlacciata, ma probabilmente tutto è da ricondursi alla necessità di rendere il gioco il più veloce possibile (sebbene dia un po' fastidio dopo un po' che si gioca); pazienza, non si può avere tutto dalla vita, meno male che ho un bel phaser cannon e dei missili teleguidati che mi aiuteranno nelle varie missioni (queste spaziano dalla semplice eliminazione di postazioni nemiche alla raccolta d'informazioni in basi missilistiche). Un aiuto importante vi sarà fornito dal "Probe", veicolo d'appoggio che potrete sganciare dal vostro velivolo per pilotarlo all'interno delle basi nemiche. Da sottolineare l'intelligenza del pilota automatico: il computer di bordo prende il controllo del mezzo lasciandovi manovrare la torretta; non immaginate neanche quanto sia bello non dover preoccuparsi di guidare, ma solo di sparare.

Ci sarebbero molte altre cosine simpatiche da raccontare, ma purtroppo lo spazio è tiranno e quindi vi lascio al commento.

Che bel mare azzurro e pulito, mi verrebbe voglia di farci un bagno.

Il cockpit della vostra navicella con indicate tutte le funzioni delle spie di bordo; inutile dire che conoscerle tutte è di vitale importanza.

Un alieno in meno...

L'unica parola che mi viene in mente in questo caso è "affascinante".

RAM MINIMA	8 MB
CPU	486 DX2 66Mhz
VIDEO	SVGA 1 MB RAM
AUDIO	Sound Blaster e compatibili
CONTROLLI	Mouse, Joystick, Tastiera
NOTE	Raccomandato CD-ROM 4x
SOFTWARE HOUSE	GameTek

Bel giochino, divertente. Non ho voluto dargli di più semplicemente per via della grafica che mi ha personalmente indisposto, poco importa la possibilità di scegliere tra 256 o 65000 colori, odio le righine nere sul video... Peccato, ad ogni modo gira bene anche sul mio vetusto 486 DX2 66. Discorso completamente diverso per ciò che riguarda il sonoro: vi ricordate ciò che vi avevo preannunciato il mese scorso? Le tracce audio sono assolutamente fantastiche, pompano di brutto e aumentano incredibilmente l'atmosfera e il coinvolgimento; complimenti! La giocabilità è buona, proverete una sensazione piacevole nell'abbattere le navi avversarie e le basi ricche di lanciamissili. La longevità è anch'essa alta, la varietà delle missioni e delle ambientazioni mantiene aumenta il coinvolgimento. Non vi annoierete presto, come forse vi è capitato altre volte. Mi sono proprio divertito, penso che non appena avrò un momento libero tenterò di finirlo: merita davvero.

SCORCHED PLANET

Deve esserci un incantesimo che racchiude la fatata redazione di PC Game Parade, anche questo mese, a due giorni dalla chiusura, è arrivata una valanga di titoli da recensire...

A cura di Stefano Gradi

La grande nave sta attaccando il nostro insediamento, meglio fermarla prima che sia troppo tardi!

... il brutto è che le pagine e il timone erano già stati riempiti da alcuni giorni. Quindi abbiamo dovuto fare i salti mortali carpiati con triplo avvitamento per trovare almeno una pagina da dedicare a questo ultimo prodotto dei Criterion Studios.
Se avete comprato il numero di Settembre di PC Game Parade, avrete senz'altro letto la succosa anteprima curata dal Douglas. Per questo motivo vi riassumerò brevemente la trama e vi descriverò il gioco ancora più velo-

Una visuale esterna del nostro velivolo impegnato in un combattimento, notate la quantità di uccellacci che ci vengono a beccare. Ahi!

cemente per lasciare un po' di spazio a un necessario commento.
Dunque, tra qualche migliaio di anni, la nostra amata Terra sarà scomparsa, i vecchi abitanti si saranno dovuti trasferire su altri pianeti e si saranno adattati a una vita difficile. Pensate che in tutto l'universo non esisterà più nemmeno una goccia d'acqua, tutto sarà simile al Sahara. Nonostante tutto l'uomo riesce sempre a cavarsela e a sopravvivere, almeno fino all'invasione dei terribili alieni Voraxian. In qualità di agente della confederazione spaziale dovete riuscire a sventare questa minaccia con l'aiuto di uno speciale mezzo di locomozione che sembra esservi stato regalato dagli Autorobot Transformer.
Il mezzo in questione può trasformarsi, a seconda delle necessità, in un caccia o in un tank armato di tutto punto. Il vostro scopo sarà quello di salvare i coloni residenti sui vari pianeti interessati dall'attacco alieno, eliminare i nemici e filarvela il prima possibile.
La grafica può essere sia in alta che in bassa risoluzione, il sonoro è gradevole e un elogio particolare va ai dialoghi completamente tradotti in italiano.

SPECS

RAM MINIMA: 8 Mb

CPU: Pentium

VIDEO: SVGA 1 MB RAM

AUDIO: Sound Blaster e compatibili

CONTROLLI: Mouse, Joystick e Tastiera

SOFTWARE HOUSE: Criterion Studios

HELP

Yep! E mo' che devo fà per finire il primo livello? Ah, io non lo so, scopritelo da voi. Io ho provato a distruggere l'astronavona, poi ho salvato i tipini blu e poi sono fuggito attraverso il cancello per l'universo. Avrò fatto bene?

ALTERNATIVA

Surface Tension (Gametek): Recensito su questo stesso numero, stessa impostazione di gioco e più adatto per processori meno potenti.

Fury 3 (Microsoft): Il primo gioco sviluppato appositamente per Windows 95, forse più immediato e giocabile, anche se con un dettaglio grafico nettamente inferiore.

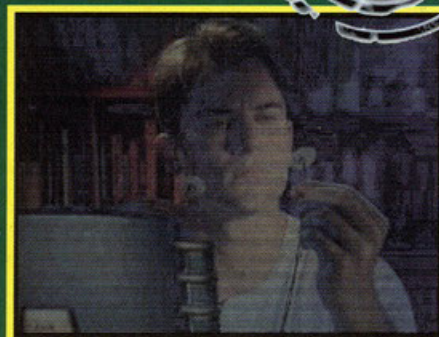
OPINIONE

84

	1 2 3 4 5
GRAFICA:	
SONORO:	
GIOCABILITÀ:	

La grafica è la parte migliore di Scorched Planet, visivamente il gioco è gradevole anche in bassa risoluzione, logicamente la modalità SVGA al massimo dettaglio con le ombre è un'altra cosa. L'engine utilizzato sembra essere buono, già con un Pentium 90 si riesce a giocare discretamente. Doveroso segnalare che sul CD esistono due versioni del gioco: una per DOS e una per Windows 95. Quest'ultima versione è stata sviluppata appositamente per trarre il maggior vantaggio dalle fantastiche librerie DirectX 2 e dalle schede grafiche che le supportano, tanto che con un buon acceleratore tridimensionale il gioco risulta più fluido rispetto alla versione tradizionale.
La giocabilità si attesta su buoni livelli, anche se all'inizio vi troverete un po' in difficoltà nel controllare il mezzo.
Dopo averci giocato per una notte intera vi posso dire che è stato piacevole anche se alla lunga un po' ripetitivo; consiglio quindi l'acquisto agli appassionati di sparatutto tridimensionali, perché alla fine il gioco non è nient'altro che questo.

(Sopra) Il nostro mezzo è ora trasformato in un vecchio e solido tank.
(Sotto) Un fotogramma tratto dalle numerose sequenze animate a cui assisterete prima e dopo ogni missione.

Azrael's Tear (PC Game 43, 83%, Mindscape): Lo stile di gioco e la trama sono molto differenti da Net:Zone, ma l'implementazione dell'interfaccia e o stile di gioco gli somigliano abbastanza. Però AT almeno è più bello.

Ecco una scena tratta dall'introduzione: collegatevi alle tempie quei due aggeggi e inizierete a viaggiare...

"Ale, ho bisogno di te: devi scrivermi una recensione in tempo reale perché il numero è in fase di chiusura. Puoi proiettarti qua istantaneamente? " Chi ha osato dire che la vita del redattore è tutta rose e fiori?!?!?

A cura di Alessandro "Zolthar" Debolezza

L'ECTS di Londra ci ha propinato un bel po' di novità e tra le tante ecco far capolino nel mucchio questo Net:Zone di casa Gametek, sebbene, se proprio vogliamo essere precisi, il gioco in questione è stato realizzato dal team dei Compro, quelli di Cycle Mania (rammentate quel non ben riuscito clone di Road Rash? Ecco). Ma vediamo subito di cosa si tratta senza perdere tempo. L'anno è il 2016 e voi siete uno smanettone incallito, uno di quelli superdotati per intenderci. E vostro padre vi somiglia molto. Peccato per il piccolissimo (ma non trascurabile) particolare che lui è sparito misteriosamente da circa un anno e voi invece state ancora tamburellando sul PC di casa. Un bel giorno, girando in cantina, trovate una sospettosa cassa ben sigillata e, dopo averla aperta, acchiappate al volo un portatile con un messaggio del vostro papino, il quale vi chiede aiuto: la compagnia per la quale lavorava (la Cycorp) lo ha rinchiuso nella rete della loro fabbrica per non fare trapelare delle notizie top secret inerenti delle potentissime attrezzature dotate di intelligenza artificiale. Beh, non ci pensate certo due volte: vi appiccicate le ventose neuroniche alle tempie e vi sparate dritti nella rete della Cycorp usando il portatile di prima, logandovi coi dati di vostro padre, al fine di ritrovarlo e di svelare il mistero che lo circonda. Ben presto quindi vi ritroverete all'interno di uno stravagante universo virtuale nel quale vi muoverete usando il P.D.A. (Personal Digital Assistant), che poi altro non è se non il puntatore del mouse travestito da interfaccia interattiva. Quest'ultima è quanto userete di più in tutto il gioco: la adopererete per connettervi alle centrali operative o per mettere in funzione una vasta quantità di marchingegni di ogni tipo o semplicemente per vedere se vi è arrivata una E-mail da qualche amico sconosciuto, ma pur sempre ben accetto ai fini della storia. Tutto verrà gestito dal mouse: lo userete anche per spostarvi nei 360 gradi del mondo di Net:Zone, alla ricerca di un qualunque indizio utile. Dovrete interagire con aggeggi cibernetici alquanto evoluti, mentre ascolterete le atmosferiche tracce audio masterizzate sul CD, passando da un enigma ad un puzzle o semplicemente girovagando in uno dei 6 mondi a disposizione tutti quanti realizzati con grafica in alta risoluzione a 32 mila colori. Sempre cercando di portare a termine la trama non lineare di questa avventura, ovviamente. Insomma, riuscirete a ritrovare papà e a non perdervi nel labirintico mondo di Net:Zone?

Questo è uno degli oggetti coi quali dovete interagire. Basta trovarne l'interfaccia ovviamente.

Come potete vedere l'alta risoluzione rende davvero benissimo. E dovreste sentirne il sottofondo musicale!

RAM MINIMA: 8 Mb

CPU: 486 DX2 66 Mhz (Pentium)

VIDEO: SVGA

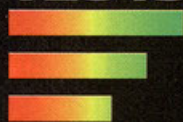
AUDIO: Praticamente tutte

CONTROLLI: Mouse

SOFTWARE HOUSE:

OPINIONE

76

	1 2 3 4 5
GRAFICA:	
SONORO:	
GIOCABILITÀ:	

Uhm, Net:Zone non mi convince del tutto e a dire il vero non lo reputo certo il massimo della vita. Di per sé è ben fatto, curato e sostanzialmente carino, ma i punti a sfavore mi sembrano un pochino troppi. Innanzi tutto la giocabilità mi sembra piuttosto bassa, poi l'interfaccia poteva essere un tantino meno scarna o comunque quel filo più user friendly da renderla accattivante . Per quanto riguarda l'interazione, beh, non è eccelsa e spesso vi ritroverete a cliccare su parti dello schermo con le quali vorreste fare qualcosa senza averne la possibilità. Anche la trama non è da meno: un po' più di fantasia non sarebbe guastata mentre così sembra abbiano sviluppato un gioco tirando fuori gli elementi dall'uovo di pasqua. Certo, la grafica è stupenda, il sonoro è incredibilmente coinvolgente e il parlato è impeccabile, senza escludere il fatto di potersi girare completamente su se stessi e avere a disposizione un vero 360 gradi, ma in sostanza il gioco rimane pur sempre "vuoto" e alquanto migliorabile. Beh, rispetto a Cycle Mania questo è un'apoteosi, intendiamoci, ma nonostante tutto gli manca ancora quel tocco di classe che lo renderebbe davvero bello. Dedicato agli appassionati.

MINISTRY OF GAME

Cari amici, nonostante il mio nome sia cambiato, il risultato è sempre lo stesso: vi risolvo i problemi che avete con i vostri giochini cercando di accontentare tutti; non disperatevi se la vostra lettera o il vostro fax non è stato pubblicato sul numero più vicino alla vostra data di spedizione: le lettere sono aumentate in maniera considerevole e lo spazio, a causa dello speciale ECTS è molto poco.

A cura di Tazio Basiglio

ALONE IN THE DARK 2

Caro Tazio,
ho un problema con il gioco "ALONE IN THE DARK 2", dopo essere stata nel labirinto ed aver raccolto la fune con il grappino, non riesco ad entrare nella casa. Cosa devo fare ? ho provato ad utilizzarli, ma non funziona. Aiutami, sono solo all'inizio e non riesco ad andare avanti!!!
Ciao.

Silvia, Reggio Emilia.

Carissima Silvia, forse ti stai facendo più problemi di quelli che veramente ci sono, questo punto del gioco è veramente semplice: utilizza il grappino con la fune, e otterrai una corda con un gancio, vai nel labirinto e cerca la costruzione con sopra la statua in piedi; non appena l'avrai trovata, usa la Fune con il Grappino sul braccio della statua (dovrai provare 5 - 6 volte e cercare di lanciare da posizioni differenti) e vedrai che si aprirà un pannello che ti consentirà di accedere alle cantine della casa. Alla prossima, CIAO!

RAYMAN

Caro Tazio e redazione di PC-GAME PARADE,
vi scrivo per sapere i "Tips & Tricks" del gioco platform "RAYMAN". In particolare vorrei sapere se esiste un modo per passare all'ultimo mondo dei dolci senza liberare tutte le gabbie degli "EIECTOONS" dei livelli prima.
Chiedo quindi per piacere di pubblicarli su di un numero della vostra rivista. Grazie.

Tamietti Ezio, Sante (TO)

Caro Ezio, sono spiacente, ma nonostante tutte le mie ricerce non ho trovato alcun "CHEAT CODE" per il gioco Rayman, e non esiste dunque un modo per passare al mondo dei dolci senza liberare gli "EIECTOONS" dei livelli prima. Non disperare però, se navighi Internet, ti sarà possibile trovare un trainer che dovrebbe risolvere tutti i tuoi problemi. Tanti Saluti.

DOOM 2 (ancora?)

Caro Tazio,
mi chiamo Daniele e ti scrivo da Taranto, ho un disperato bisogno del tuo aiuto: sono mesi, ormai, che gioco continuamente a "DOOM 2: HELL ON EARTH" e dopo tanti tentativi, mi sono tragicamente bloccato all'undicesimo livello "THE CIRCLE OF DEATH" e da allora non riesco più ad andare avanti. TI PREGO AIUTAMI ! ! !
Vorrei inoltre chiederti se esistono dei cheat codes per "DOOM 2".
Spero che tu riesca ad evitare che io diventi pazzo ! ! !
Ciao.

Caro Daniele, non ti preoccupare, farò in modo che la croce verde non varchi le soglie della tua casa per prenderti e rinchiuderti in un manicomio, infatti, ti darò la possibilità di finire il gioco! Doom 2 ha alcuni cheat codes già presenti anche in Doom:

* *IDDQD (INVULNERABILITA')*
* *IDKFA (TUTTE LE ARMI E MUNIZIONI)*
* *IDDT (MOSTRA LA MAPPA COMPLETA)*

Specifici per "DOOM 2" invece sono :

* *IDFA (TUTTE LE MUNIZIONI E ARMAMENTO)*
* *IDCLIP (CONSENTE DI PASSARE ATTRAVERSO I MURI)*
* *IDCLEV#NUMERO LIVELLO (PERMETTE DI PASSARE AD UN QUALSIASI LIVELLO DA 1 A 32)*

Spero che ora tu possa finire il gioco senza problemi. Alla prossima!

NORMALITY

Caro Tazio,
innanzitutto faccio i complimenti a te per la rubrica e a tutta la redazione per il giornale ed il CD-ROM, dopodiché ti spiego il mio problema: ho acquistato il mese scorso il gioco "NORMALITY" e nonostante i vari tentativi che ho fatto non sono riuscito ad uscire dall'appartamento! ho già raccolto la T-shirt e l'ho indossata, ho recuperato l'arpione nel bagno, ho liberato il topo dalla lavatrice e ho rotto l'impianto Hi-Fi come faccio ad uscire ?

Fabio Sassulatozzanti (Santa Maria di Leuca)

Allora caro Fabio, ti devo far notare che ci sono altre cose da fare nell'appartamento ovvero: rompere il sofà esaminandolo, raccogliere e leggere il volantino, raccogliere il telecomando da sotto il cuscino e prendere l'uccellino finto che si trova nel vano lavanderia. Fatto questo devi utilizzare il telecomando con l'uccellino ed otterrete un nuovo oggetto che vi permetterà di avere la TV sempre accesa. A questo punto non dovrai fare altro che aprire la finestra e uscire sul cornicione dove troverai un tipo strano il quale, parlando, vi chiederà una tazza di tè caldo con latte. A questo punto torna nell'appartamento ed utilizza la teiera con il fuoco, prendi la vernice ed usala con la tazzina, metti l'acqua nella tazzina e portala al tipo sul cornicione; in strada usa "M" per avere la mappa e spostarti da una locazione all'altra! Tanti saluti ed arrivederci alla prossima.

Bye...

Anche per questo numero è tutto, ma non preoccupatevi: il mese prossimo saremo nuovamente insieme e altri giochi saranno risolti per il vostro divertimento!!!
Un ultima cosa: evitate di chiederci trucchi telefonicamente perché purtroppo io non ci sono quasi mai e gli altri ragazzi sono praticamente sempre impegnati a scrivere, giocare ecc.
Grazie e alla prossima!

A chi scrivere?

Se hai qualche quesito da porre scrivi al seguente indirizzo:
PC GAME PARADE - THE MINISTRY OF GAME
V.le Espinasse 93 - 20157 Milano

PC GAME PARADE GARANTITO

Goldstar Studioworks 56M

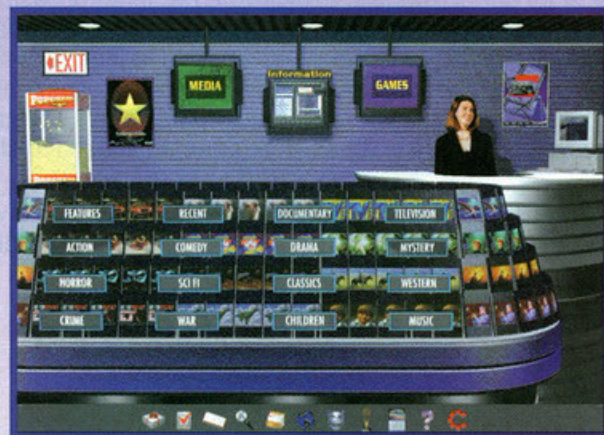
E prima la Mystique, poi un monitor, stiamo forse diventando una rivista di hardware?

a cura di Stefano "BDM" Petrullo

No, naturalmente PC Game Parade è, e rimarrà, una rivista di videogiochi, ma se spesso la scelta di un processore non è difficile, a volte capita di trovarsi in difficoltà per ciò che riguarda il monitor, la scheda video, i dispositivi di puntamento ecc. Ecco quindi una recensione di un prodotto che vi permetterà di godere appieno delle capacità della vostra scheda grafica. Cominciamo con il dire che parliamo di un quindici pollici di tutto rispetto, schermo piatto e prezzo abbordabilissimo per un qualsiasi utente medio che abbia deciso che la EGA ormai ha fatto il suo corso.
A differenza dell'altro modello Goldstar provato il mese scorso, Studioworks 56M possiede un vasto numero di frequenze di refresh memorizzabili, pannello di controllo digitale, tasto di mute, due casse e un'ottima qualità delle immagine (al momento sto scrivendo questo articolo in 1152*864 senza il minimo sfarfallio). Ogni qualvolta la scheda grafica cambia risoluzione e, di conseguenza, frequenza di refresh il monitor si adegua memorizzando le nuove frequenze di scansione orizzontale e verticale rendendo quindi poco problematico l'eventuale settaggio manuale.
Per ciò che riguarda gli ingressi abbiamo l'uscita (ah, ah) per le cuffie e l'ingresso per il microfono nella parte anteriore; l'entrata delle casse nella scheda sonora è situata invece nella parte posteriore.
Recensire un monitor non è una cosa facile, potrei andare avanti ore e ore dicendovi che il prodotto fa questo, fa quello, sale e scende le scale senza l'aiuto dell'ascensore eccetera, ma se vi devo dire la verità, tutta la verità, nient'altro che la verità sappiate che non amo molto questo tipo di recensioni. Però sapete com'è, sono in chiusura di rivista e qualcuno le dovrà pur fare (essendo poi il monitor a casa mia... Non so se mi spiego!). Comunque sappiate solo una cosa; la nostra cugina PC Windows ha fatto recentemente uno speciale su questo tipo di periferiche per cui la redazione era piena di monitor dai 14 ai 21 pollici; se io personalmente mi sono portato a casa questo ci sarà pur un motivo... Scherzi a parte, se dovete cambiare monitor e avete anche bisogno di un paio di casse che non ingombrino allora Stufioworks 56M fa proprio al caso vostro (se poi avete già il computer collegato all'hi-fi potrete godere di una sorta di effetto surround niente male: mettete le casse dello stereo dietro di voi e piazzatevi davanti al monitor; una libidine!).

Corel All Movies Guide 2

A cura di Alessandro "Zolthar" Debolezza

La Corel, aumentando nuovamente la sua già vasta gamma di prodotti della linea Corel CD Home, ha appena sfornato un titolo piuttosto interessante, seguito di un suo omonimo predecessore che fu in grado di riscuotere una discreta somma di consensi. Il prodotto del quale sto parlando è una vera e propria guida al mondo cinematografico, sebbene sarebbe meglio chiarire che si tratta di un vastissimo database ricco di parecchie informazioni su quasi tutti i film girati negli ultimi cento anni.
All Movie Guide volume 2 contiene infatti una marea di dati, ognuno dei quali consultabile a proprio piacimento. In sostanza avrete a disposizione un semplice menu dove vi verranno presentate le categorie dei film presenti sul CD (sono più di 100.000) in modo da selezionare il genere di vostro gradimento. Ovviamente però le cose non si limitano solamente a questo. Avrete a disposizione un potente engine di ricerca utilizzabile con differenti metodologie, con la possibilità di cercare tra nomi di attori, generi differenti, categorie, anni, trame, nazionalità, premi, opinioni e altro ancora, ma anche col più semplice metodo della parola chiave otterrete notevoli risultati. Sono presenti molte fotografie di attori e molte schermate dei film più celebri e il database è stato ulteriormente aggiornato con pellicole di recente produzione.
Ogni lungometraggio ha un vasto corredo di informazioni, partendo dal contesto della vicenda fino a tutti i nomi principali che di solito si vedono scorrere nei titoli di coda.
L'interfaccia implementata è semplice da utilizzare e avrete la possibilità di interagire col vasto archivio lasciando dei segnalibri o degli appunti per ricordarvi di ritornare sui vostri passi. E' inoltre presente un elementare gioco di intrattenimento, basato sul genere puzzle e trivial, con domande di svariato genere pronte a mettere alla prova la vostra cultura cinematografica. Non sono presenti tracce audio né video, ma c'è da sottolineare che Corel All Movie Guide 2 si preannuncia esclusivamente come una grossa banca dati consultabile con facilità. Per finire bisogna ricordare che per questo CD la Corel ha allestito una pagina Web dedicata e consultabile attraverso un normale collegamento Internet, in modo da rimanere costantemente aggiornati.

Come avevo preannunciato il mese scorso all'interno delle news, ecco finalmente una recensione completa di questa straordinaria scheda grafica, pensata e realizzata per noi videogiocatori.

a cura di Karim De Martino

Oggi giorno i giochi sembrano fatti tutti per girare su Pentium con 16 Mega di RAM e lettori CD a quadrupla velocità, ma non sempre, anche disponendo di questo hardware da Ninja PC, si riesce a ottenere i risultati desiderati. Io personalmente ho un Pentium 90, ma certi giochi come Quake e Grand Prix 2 ad alta risoluzione rimangono sempre un miraggio. Qual è allora il segreto per riuscire a giocare decentemente a questi giochi spremi-processore? Molti produttori di hardware, tra cui NEC, Creative e Diamond, hanno cercato di dare una risposta con acceleratori 3D. Il problema però che un giocatore si pone nel momento della decisione sull'acquisto o meno di tali schede è quello di capire in anticipo quale si imporrà come standard, per non correre il rischio di ritrovarsi con un hardware da sogno, non supportato dai giochi.
Con l'avvento di Windows 95, lo zio Bill è riuscito a far digerire alla maggior parte delle software house lo standard DirectX, pertanto la soluzione migliore, che è anche quella scelta da Matrox, è una scheda che si adatti alle specifiche Microsoft DirectX, sgravando il processore di tutte quelle operazioni di puro calcolo che ne rallentano il funzionamento.
Mystique è un'ottima scheda video, che da risultati più che soddisfacenti anche in ambito grafico in Windows. Ho fatto alcuni test con il programma Wintune e per alcuni aspetti Mystique è risultata più veloce anche della scheda Matrox Millenium, tuttavia non ho ritenuto opportuno pubblicare i risultati delle prove classiche con i loro centesimi di secondo e numeri con 7 cifre decimali, preferisco parlare di quello che Mystique riesce a fare nei videogiochi. Prima però diamo un'occhiata all'hardware di questo piccolo mostro.
Il cuore della scheda è costituito da un processore MGA-1064SG a 64 bit, nuovo chip di quinta generazione che svolge direttamente le funzioni di acceleratore 3D. A una risoluzione di 1280*1024 (sempre che il vostro monitor la supporti), la frequenza del segnale SVGA è di 85 Hz. In termini pratici significa avere un immagine stabile e senza sfarfallamenti anche alle più alte risoluzioni. I giochi 3D possono sfruttare a pieno le potenzialità della scheda, che muove 25 milioni di pixel al secondo, lo Z-buffer e i sistemi di compressione del colore CLUT4 e CLUT8.
L'importate è che a godere di queste caratteristiche tecniche d'avanguardia saranno tutti i giochi 2D e 3D, ma in modo particolare i giochi per Windows 95 che sfruttano il software DirectX.
Per dimostrare con i fatti la validità di Mystique, ho fatto dei test "particolari" con i due giochi che mi davano più problemi in DOS, ovvero Quake e Grand Prix 2. I risultati li potete vedere nel box, ma vi anticipo che sono tutti positivi. Le software house che includeranno nei loro giochi di prossima uscita dei driver appositi per Mystique sono già molte, tra cui Activision, Psygnosis, Gremlin, Virgin, Sierra, Papyrus e naturalmente Microsoft.
Al momento sembra che Mystique sia la scelta migliore, anche in rapporto al prezzo molto contenuto (meno di 400.000 lire per la versione con 2 Mb di memoria), personalmente sono rimasto colpito dalle prestazioni, e tenete presente che su un Pentium 166 i risultati sono ancora migliori, si parla di 30 fotogrammi al secondo in alta risoluzione, e non so se rendo...

KDM consiglia

ZOOM IN

Dentro la confezione di Matrox Mystique troverete alcuni giochi appositamente studiati per sfruttare al meglio le caratteristiche hardware della scheda, tra questi Mech Warrior 2 e Scorched Planet. Per dimostrare però che Mystique offre prestazioni migliori con qualsiasi gioco abbiamo provato Quake della iD e Grand Prix 2.

Quake
Il bellissimo Quake ha il piccolo problema di girare a velocità decente solo in bassa risoluzione. Tutti i tentativi di aumentare la risoluzione video sopra i 320*200 pixel falliscono in una lentezza dei movimenti che lo rende ingiocabile, anche sui PC più potenti. Ebbene, con Matrox Mystique non si ottengono miracoli, ma certamente il miglioramento è visibile. La risoluzione può essere portata tranquillamente a 640*480 (VID_MODE 12) senza perdite apprezzabili in velocità. Questo su un Pentium 90, passando invece ad un processore più veloce (Pentium 166) si dovrebbe riuscire a giocare in 800*600 con la stessa qualità.

Grand Prix 2
Chiunque abbia giocato al capolavoro MicroProse sa che giocando in SVGA è necessario ridurre al minimo la maggior parte dei dettagli, per assicurare un frame rate di almeno 16 fotogrammi al secondo: niente banchine, niente pubblico e niente edifici. Con Mystique si riesce ad aggiungere un paio di questi particolari, mantenendo il frame rate al di sopra dei 16 fr/s. Se invece si mantiene un livello di dettaglio comunque basso, si riesce a giocare con oltre 20 fr/s, in pratica come in bassa risoluzione.

L'attesa premiata... forse

Sapete qual è il segreto della felicità per molti appassionati di Formula Uno come me, il nostro art director Lele e il prode Matteo Pavesi? Semplice: un volante Thrustmaster con pedaliera e il CD di Formula 1 Grand Prix 2 della Microprose. Sono sicuro che loro come me hanno passato buona parte del loro tempo libero estivo sfrecciando a 200 all'ora sul molo di Monte Carlo, ricordando le gesta di una Ferrari che non riesce più ad emozionarci come prima. Ma perché parlare di GP2 a quasi quattro mesi dall'uscita del gioco, quando PC Game gli ha già dedicato un'esauriente recensione? Beh, per prima cosa mi piacerebbe spiegare a voi lettori per quale motivo GP2 è stato recensito dalla vecchia redazione di PC Game nel lontano Settembre 95, con tanto di copertina. Al tempo PC Game Parade deteneva i diritti esclusivi di traduzione di quella che tutt'oggi è una delle migliori e più vendute riviste d'Inghilterra: PC Zone. La Microprose aveva stabilito la data di uscita del gioco per quel fatidico Settembre, e considerando che il numero di PC Game Parade, così come PC Zone, si chiude in Luglio, aveva inviato alla redazione della testata inglese una versione beta del gioco, precisando quali sarebbero state le correzioni che intendevano apportare e fornendo un elenco dettagliato dei bug che speravano di sistemare durante i mesi estivi. Purtroppo però succede che la Microprose al momento previsto per il lancio del gioco non si senta ancora pronta (e non lo sarà per altri dieci mesi, ma questa è un altra storia). L'esclusiva mondiale di PC Zone si trasforma in una recensione troppo prematura e quel 95% perde ogni significato, dimenticato a quasi un anno di distanza. Fin qui tutto bene, si fa per dire, sennonché all'uscita del gioco quel voto, dato da PC Zone a un prodotto che probabilmente poco aveva a che fare con il GP2 a cui giochiamo oggi, ricompare come per magia sulla confezione originale. La cosa dovrebbe far riflettere sia i lettori sia le software house.

Un altra cosa che non mi è andata giù è che un redattore si vanti sulle pagine della rivista per cui scrive dell'esclusiva mondiale della recensione, e fin qui niente di male (anzi, i miei più vivi complimenti), tirando in ballo la "figuraccia" di PC Zone, senza neanche sapere i retroscena della questione (retroscena che io so in quanto ero già presente nel vecchio staff). Ma pensate cosa sarebbe successo se la Microprose avesse deciso di ritardare ancora l'uscita del gioco, forse anche quella recensione sul numero estivo della rivista avrebbe subito la sorte dell'esclusiva di PC Zone. Cambiamo argomento, ma non prodotto: più volte in queste pagine mi sono schierato a favore della traduzione in italiano dei giochi, in particolare le avventure. Ora, qualcuno deve spiegarmi perché in un gioco che è stato atteso per più di un anno, con una serie interminabile di ritardi, ci siano errori che nulla hanno da invidiare al mitico "cartellino gaillo" di Kick Off. Non voglio dare la colpa a coloro i quali hanno materialmente tradotto i testi, anche perché qualche lavoro di questo tipo lo hanno fatto anche BDM e Karim spiegandomi di cosa si tratta e di come sia facile commettere errori senza avere la minima idea del contesto nel quale un termine è inserito. Certo però che un bel pomeriggio di verifica sul prodotto finito non avrebbe fatto male, e non ditemi che con tutti i ritardi che ci sono stati, un giorno in più avrebbe fatto la differenza. Ecco cosa vuole dire far tradurre i prodotti a persone non di madrelingua!

A questo punto, visto che non l'ho ancora fatto, vi vorrei dire qual è il mio giudizio su GP2. Ho sentito molti pareri a riguardo, la maggior parte dei miei amici sono rimasti delusi. La frase tipo è stata "Mi aspettavo qualcosa di più, in fondo è solo il primo con la grafica rifatta!". Hanno ragione: GP2 non è altro che il primo titolo con grafica migliorata, telemetria e qualche opzione in più (anche in meno: avete notato che non c'è più la pioggia!).

Non dimentichiamo però che il primo GP è tuttora un gioco più che valido, se non perfetto, a parte naturalmente l'aspetto grafico, unico ad aver risentito del passare degli anni. Io penso che in GP2 quasi tutto quello che era migliorabile sia stato migliorato, in particolare la grafica, se poi consideriamo che stiamo parlando dell'unico simulatore di Formula Uno che esiste, ci vuole ben poco per affermare che sia il migliore. Lo stesso Villeneuve nel gran premio del Belgio, non conoscendo il tracciato, ha dichiarato di essersi allenato giocando al prodotto Microprose (riuscendo a conquistare la pole!). Parere positivo dunque, ma niente di più, anche a causa di quelle "sviste" che abbondano nel gioco: le macchine avversarie che non fanno rumore e riescono ad andare a 250 all'ora anche senza le ruote anteriori, solo per citarne un paio. Problemi irrisolti o volutamente ignorati a causa di quella macchina chiamata "mercato" che non ammette ritardi? Ora che è uscito il gioco i programmatori saranno già al lavoro sui patch, e sono pronto a scommettere che nel momento in cui leggerete questo pezzo ne saranno usciti almeno un paio, così tutti saranno contenti dopo aver speso altri soldi per tirare giù da Internet gli indispensabili programmi. E in pochi certamente ripensando al buon vecchio GP si staranno chiedendo se la loro attesa è stata veramente premiata o se qualcuno sta solo cercando di fargliela credere.

Il fuoriclasse
Il professionista
L'attaccante
Il multiruolo
Il centrocampista
21"
20"
17"
15"
14"

La Tecnologia LG Electronics

perchè il Vostro Sorriso

è il nostro Punto di Arrivo.

LG Electronics presenta Goldstar:
la tecnologia di oggi e di domani.

Quando si parla di tecnologia, c'è un modello che non bisogna perdere di vista: l'uomo. LG Electronics, azienda leader nel mondo, ha fatto suo questo concetto; i suoi prodotti, espressione di un grande lavoro di progettazione e ricerca, soddisfano le esigenze di oggi e quelle di domani. I monitors Goldstar sono disponibili nei modelli da 14" a 20", **alcuni in versione multimediale**. Design ergonomico, funzione risparmio energia per il rispetto dell'ambiente, predisposizione Plug & Play, sono alcune delle caratteristiche di questi prodotti, garantiti anche dalla certificazione ISO 9241- 3. Con il nuovo CD Rom Drive Goldstar a 8 velocità entri nell'immagine e nel suono in tempo reale. **LG Electronics: è semplice, basta un sorriso.**

(8x)

CD ROM
GARANZIA 1 ANNO

MONITOR
GARANZIA 3 ANNI

GoldStar

LG Electronics Italia Spa - 20090 Segrate (MI) Centro Direzionale Il Quadrato
Via Modigliani, 45 - Tel. 02/26968.1 - Fax 02/26968.282

Smau Pad. 9/1 Stand A/02